
7/90 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
DM 6,50
öS 50,–/sfr. 6,50
Lit. 6900/hfl 8,–
dkr 35,–/fmk 20,–
HUT AB VOR HATRIS
DAS NEUE SUPER-SPIEL VOM
TETRIS-ERFINDER
EXKLUSIV
DRAGON STRIKE
PROJECTYLE
RAILROAD TYCOON
KONSOLEN-KRACHER
SPLATTER HOUSE
PHANTASY STAR II

Neue Männer braucht das Land



Volker grinst: frisch in der Redaktion

Was ist ein Meter neunzig groß, ausgebildeter Journalist und kommt aus dem schönen Westfalen? Das kann nur Volker Weitz sein, der ab sofort in den erlauchten Kreis der Spiele-Redakteure aufgestiegen ist. Volker wird den Adventure- und Rollenspiel-Flügel in der Redaktion stärken und im Heft das Kürzel "vw" tragen — bei diesen Initialen kann man sich gegen Anspielungen nicht wehren. Seine Favoriten sind "Dungeon Master", SSIs AD&D-Rollenspiele und "Zork Zero"; einem guten Geschicklichkeitsspiel ist er nicht abgeneigt. Das zeigte sich schon nach einer Woche: Volker, der neben einem C 64 ("Gute, alte Bard's Tale-Zeit...") einen Amiga ("Schön bunt") besitzt, bestellte sich sofort einen Game Boy — seitdem wird in den Mittagspausen wieder eifrig Tetris geklopft.



Martin spielt: Hatris, das neue Suchtspiel



Julia bringt mit: "Railroad Tycoon" legt die Redaktion lahm

Wenn sich in den nächsten Monaten eine weibliche Stimme mit "Sablowski, Redaktion *POWER PLAY*, guten Tag" meldet, so habt Ihr unsere zweite "Verstärkung" an der Strippe. Susan kümmert sich ab sofort tapfer um Eure Leserpost, die sich in der Redaktion inzwischen waschkörbeweise stapelt — allein im letzten Monat erreichte der Power-Tips-Stapel die stattliche Höhe von einem Meter.



Susan sichfet: Die Leserpost stapelt sich

Auch diesen Monat wurde eifrig gespielt: Julia Coomes von Microprose kam zu Besuch in die *POWER PLAY*-Redaktion. Neben dem heißersehnten "Railroad Tycoon" brachte sie eine Menge interessanter Neuerscheinungen (zu lesen auf Seite 22) mit. Seitdem ist in der Redaktion das Eisenbahn-Fieber ausgebrochen. Michael, Heinrich und Anatol hat's besonders böse erwischt: "Es ist wieder 7 Uhr morgens geworden — dafür hab' ich Italien vernetzt." Martin dagegen erwischte die Faszination bei "Hatris", dem neuesten Streich des "Tetris"-Erfinders. Einen Test findet Ihr auf Seite 132.

Daß unsere Producerin Ulli ein Händchen für Farbe und Pinsel hat (kein Wunder, sie ist ausgebildete Kunsterzieherin), wußten wir schon lange. Doch wir staunten sehr, als in der Redaktion plötzlich über ihrem Schreibtisch ein schönes, modernes Bild hing: Nach ihrem wohlverdienten London-Urlaub stellte Sie sich ein Wochenende an die Staffelei — ihre "Englischen Impressionen" wollen wir Euch nicht vorenthalten.



Ulli malt: ein neues Leinwand-Werk unserer Producerin

Einen bunten Monat wünscht Euer

Power-Play-Team



132 Hut ab vor Hatris: Das neue Spiel vom Tetris-Erfinder

129 Nichts für zarte Gemüter: der Gruselschocker Splatterhouse ▶



Aktuell

Story

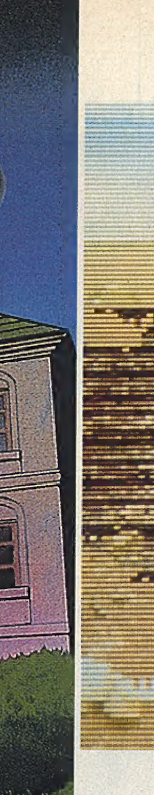
Rubriken

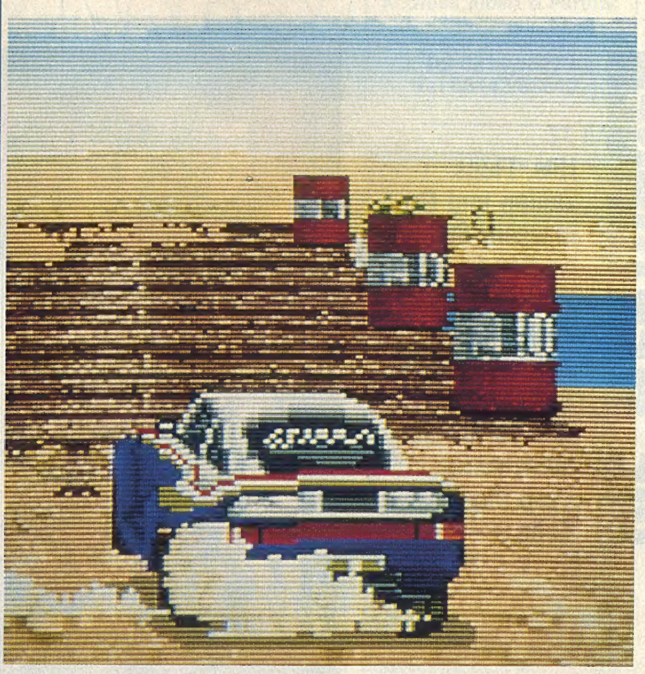
Unter der Lupe

Computerspiele-Tests



22 Eisenbahnspielen mal ganz anders: Railroad Tycoon





8 Über Big Run und andere Umsetzungen gibt's mehr im Aktuellteil



Kurztests

Videospiele-Tests

Kurztests-Videospiele

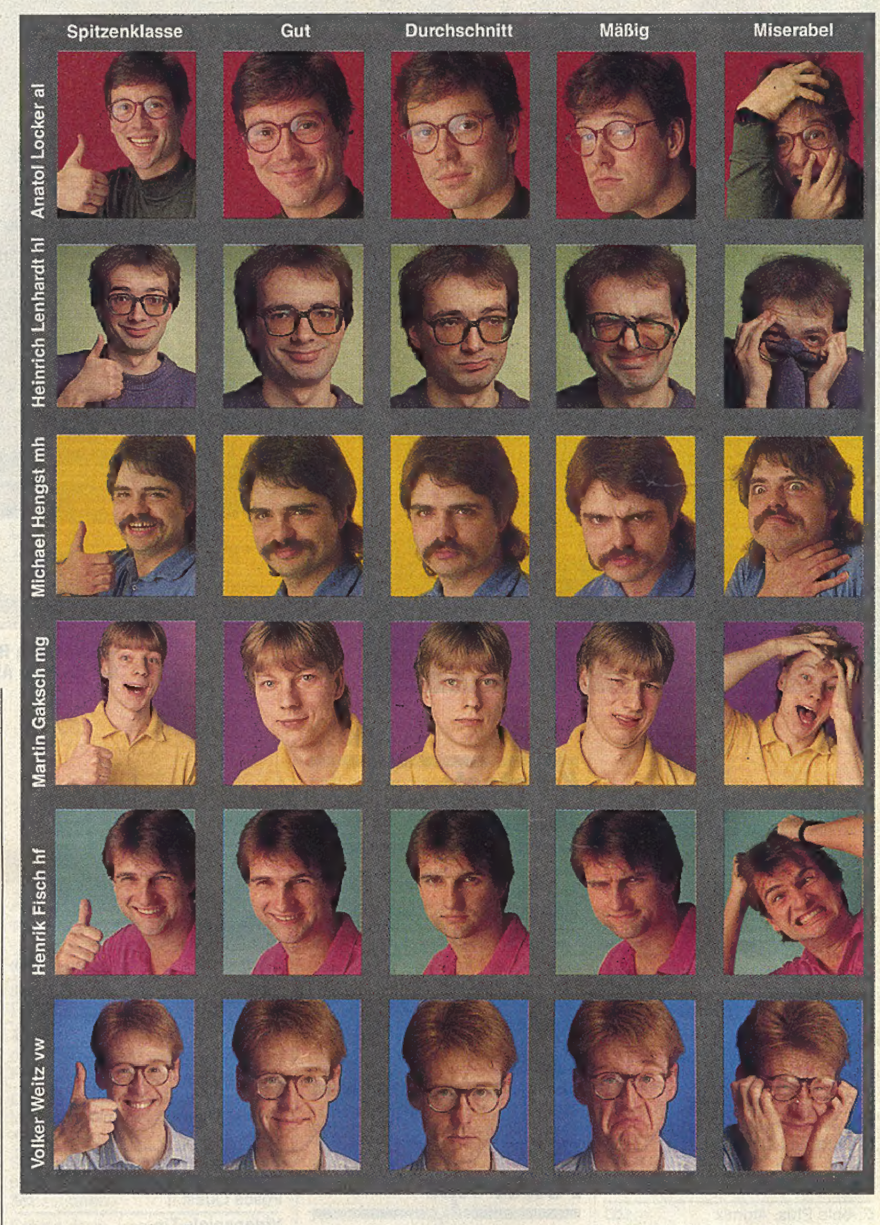
Automatenspiele-Tests

Power-Tips

■ Titelthemen

DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert, verrät Euch diese Seite.



In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Bei der **Grafik**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **Sound** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns **POWER-WERTUNG** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Computertypen immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) sieht man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und POWER-WERTUNG werden von der gesamten Redaktion bestimmt.

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir eine Standard-Übersicht entwickelt: In unserem Wertungskasten findet Ihr folgende Angaben:

1 — Die Softwarefirma, die das Spiel veröffentlicht hat.

2 — Das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

3 — Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

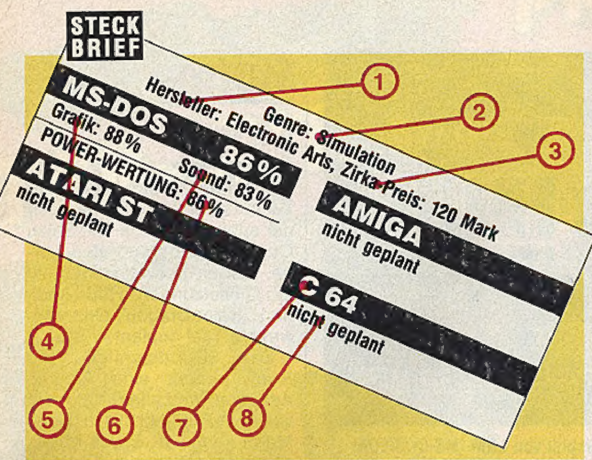
4 — Die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird dies extra im Text erwähnt.

5 — Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS-PCs bewerten wir den AdLib-Sound, wenn keiner vorhanden, den PC-Piepser.

6 — Die wichtigste Wertung: Der Spielspaß. "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.

7 — In dieser Spalte findet Ihr den Computertyp inklusive der POWER-WERTUNG für diese Version.

8 — Hier steht entweder eine Wertung oder "nicht geplant" (das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (die Software-Firma will eine Umsetzung her-



Oben ist ein Muster des *POWER PLAY*-Steckbriefs abgebildet. Die genauen Erklärungen zu den Punkten 1 bis 8 findet Ihr im Text auf diesen beiden Seiten.

ausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER PLAY*-Prädikat und die *POWER PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Ihr könnt sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *hl/al/mg*



Das obige Symbol ist das heiß begehrte *POWER PLAY*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.



Hütet Euch vor Spielen, denen wir die *POWER PLAY*-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Software-Lieblinge

Momentan spielt...

...Anatol Locker

"Ultima VI" (MS-DOS), "Puzzle Boy — Kwirk" (Game Boy), "Railroad Tycoon" (MS-DOS)

...Heinrich Lenhardt

"Railroad Tycoon" (MS-DOS), "Nemesis" (Game Boy), "Tetris" (Game Boy)

...Michael Hengst

"Railroad Tycoon" (MS-DOS), "Dragon Flight" (Atari ST), "Nemesis" (Game Boy)

...Martin Gaksch

"Phantasy Star II" (Mega Drive), "Klax" (Atari ST, Arcade), "Quarth" (Game Boy)

...Henrik Fisch

"Super Darius" (PC-Engine), "Psycho Chaser" (PC-Engine), "Legend of Fairghail" (Amiga)

...Volker Weitz

"Super Mario Land" (Game Boy), "Psycho Chaser" (PC-Engine), "Ultima VI" (MS-DOS)

TRENDS & LEUTE

Starker Tobak

Kurios, kurios: Von der Zigarettenmarke "L&M" gibt es jetzt ein Computerspiel. In Zusammenarbeit mit Deutschlands renommiertem Softwarehaus Rainbow Arts entstand das Abenteuerspiel "Sunny Shine", das zum Preis von je 59 Mark für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS-PCs angeboten wird. Die Handlung ist nicht ganz so verräuchert, wie manch einer angesichts des Herstellernamens befürchten könnte. Zwar taucht hier und da ein L&M-Logo Product-Placement-like im Hintergrund auf, doch das dreht sich im wesentlichen um ein schickes Auto, hinter dem der Titelheld her ist. Um an das Geld für die Superkarre zu kommen, muß Sunny in verschiedenen Szenen ein paar leicht verdauliche Adventure-Puzzles lösen. Das Programm ist komplett in Deutsch und durch ein komfortables Menüsystem besonders einfach zu bedienen. Der Schwierigkeitsgrad ist niedrig: Auch Computerneulinge sollen mit dem Spiel zurechtkommen, während fortgeschrittene Abenteurer wohl etwas unterfordert werden. *hl*



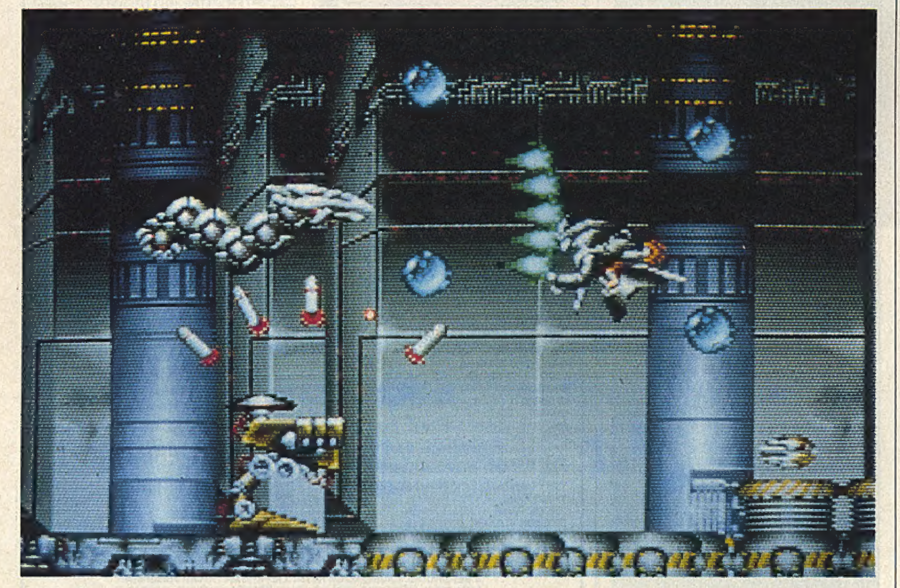
"Sunny Shine" ist das erste Computerspiel von L&M (MS-DOS/EGA)

Drachen-Dresche

Unter dem neuen Label Storm veröffentlicht die englische Firma The Sales Curve im Herbst "Saint Dragon". Eifrige Spielhallenbesucher werden sich an das pfiffige Action-Spektakel von Jaleco bestimmt erinnern können. Auf der Suche nach dem Papi-Drachen müssen sechs horizontal scrollende Level gemeistert werden. Ungewöhnlich ist die Form Eures "Raumschiffes": Es sieht aus wie der Kopf eines Drachens, an dem ein längerer Schwanz hängt. Fortgeschrittene Action-Experten setzen ihn ein, um damit Schüsse abzuwehren. Stattliche Angriffsformationen und tonnenweise Extras dürfen natürlich nicht fehlen. Zuständig für die Computer-Umsetzung (soll im Herbst für Amiga, ST und C 64 erscheinen) ist niemand anderes als die Programmier-Truppe Random Access, die den Hit "Silkworm" schufen. *mg*



Feuer frei für "Saint Dragon"



An der Spielautomaten-Umsetzung des furiosen Baller-Spektakels "Saint Dragon" wird zur Zeit eifrig gearbeitet. Das Bild zeigt das Arcade-Original.

Storm-Sturm

Bahn frei für das neue Spiele-Label "Storm", das von der englische Firma The Sales Curve ins Leben gerufen wurde. Neben den Spielautomaten-Umsetzungen "Rod-Land" und "Saint Dragon" sind zwei weitere Titel geplant.

Das 3D-Autorennen "Big Run" (erneut eine Arcade-Adaption) wird allerdings nicht vor dem Frühjahr '91 auf den Markt kommen. Etwas früher, genauer gesagt im Oktober, soll der Baller-Knaller "Swiv" erscheinen. Das Programmier-Team Random Access (die Macher hinter "Silkworm"), die zur Zeit eifrig daran programmieren, will mit diesem vertikal scrollenden Action-Spektakel "Xenon II" ans Leder. An Bord eines Jeeps oder Helikopters feuert Ihr Euch durch einen gigantischen Level. Da von Diskette geladen wird, während man spielt, wird einem keine Ruhe gegönnt. *mg*

Feuer-Fehler

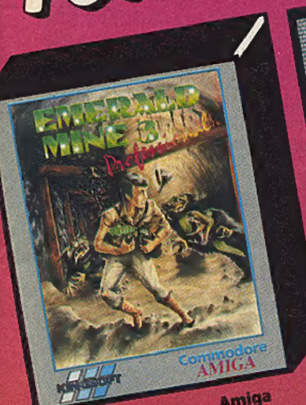
Firebird hat sich unseren Testbericht zu "Fire and Brimstone" zu Herzen genommen: Der von uns hart kritisierte Schwierigkeitsgrad wurde in letzter Sekunde noch verändert. Das hat natürlich zur Folge, daß unsere POWER-WERTUNG nicht mehr stimmt. Deshalb folgt in der nächsten Ausgabe der korrigierte Fire and Brimstone-Test. Bis dahin ist auch die Amiga-Version bei uns eingetroffen. *mg*

Frankreich-Fracht

Florence de Martino, Presseverantwortliche der französischen Software-Firma Loriciels, kam auf einen Sprung bei uns in der Redaktion vorbei. Im Gepäck hatte sie Demos und Informationen über neue Spiele, die dieses Jahr erscheinen sollen.

Als nächstes wird das Schneemobil-Rennen "Harri-

allkauf PRÄSENTIERT TOP-HITS VON KINGSOFT



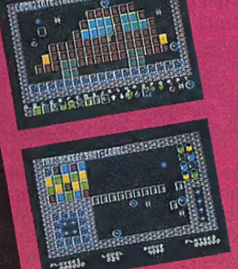


EMERALD MINE 3 PROFESSIONAL

Viele tausend begeisterte Emerald Mine-Spieler haben eigene Level entworfen, ausprobiert, verbessert, ausprobiert, verbessert, ... - hier ist das Ergebnis: Die besten und spannendsten Level aller Zeiten. Über 100 hervorragend ausgetüftelte Level für 1 oder 2 Spieler warten auf alle Emerald Mine-Fans - sie werden nicht enttäuscht sein!

Amiga 29.95





GOTCHA

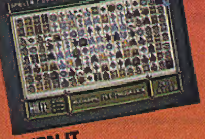
Im Jahre 2064 entdecken Sie eine Welt, in der Sie mit Ihrer Sonde radioaktive Blöcke in Antimaterie verwandeln müssen.

"SUPER! Gotcha hast fast den Suchtkoeffizienten eines 'Boulder Dash'. Programmierer Oliver Kirwa hat uns eine völlig neue Spielidee beschert - und das passiert in dieser Branche bekanntlich selten. Endlich wieder ein tolles Geschicklichkeitsspiel für den C-64." (Powerplay)

C-64 Disk 39.95 | Amiga 59.95







TURN IT

© Tale Software

Das Strategiespiel für Tüftler, Gestresste, Geduldige und Ungeduldige, Denker, Klar-, Weit- und Umsichtige und ...

"SUPER! 'Aha, Memory mit Sonderregeln. Fünf Minuten Zeit, jetzt spiel' ich schnell eine Runde', dachte ich beim ersten Test. Doch das 'schnell' war ein absoluter Trugschluß: Vier Stunden später rieb ich meine schmerzenden Augen und schaltete den Amiga ab. TURN IT ist ein Suchtspiel par excellence. Es sieht harmlos aus, hat aber mächtig Pfiff." (Powerplay)

Amiga 59.95



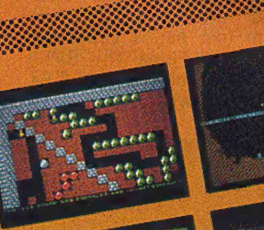


TWO TO ONE

Hier müssen Sie mit einem Zauberstab verschiedene Uhren, in denen Zeitbomben ticken, aufsammeln. Dabei dürfen Sie natürlich nicht an einem der zahlreichen Hindernisse anstoßen, die Ihnen den Weg versperren. Besondere Raffinesse und Koordination ist im Zwei-Spieler-Modus gefragt, da hier jeder Spieler ein Ende vom Zauberstab kontrolliert. Ohne genaue Absprachen und perfektes Timing zerplatzt Ihr Zauberstab schneller als erwartet.

"Spielerisch originell." (Powerplay)

C-64 Disk 39.95 | Amiga 59.95 | IBM PC 59.95







POWERPLAY HITS

Eine Spielesammlung der Extraklasse, speziell zusammengestellt von der Powerplay-Redaktion, die vier ihrer Lieblings-Hits ausgewählt hat:

EMERALD MINE
"Die flotte Grafik mit witzigen Monster-Sprites und vor allem der Sound gefallen mir sehr gut."

GRAVITY FORCE
"Alleine ist's schon witzig, aber erst zu zweit entfaltet Gravity Force seine wahren Qualitäten."

MANIAX
"Spielt sich ausgesprochen frisch - den zahlreichen Extras und den schönen Grafiken sei Dank."

SCORPIO
"Scorpio ist im Moment eines der besten Ballerspiele für den Amiga."

Amiga 69.95

SPITZEN-SOFTWARE



Grüner Weg 29
5100 Aachen
Tel. 0241/15 20 51
Fax 0241/15 20 54

Exklusiv-Vertrieb in Österreich: KARASOFT

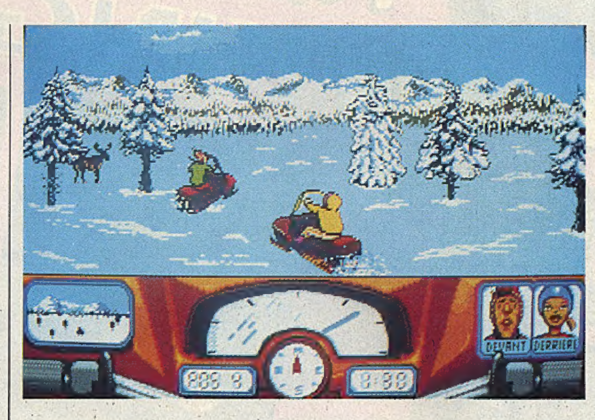
Sie erhalten diese Produkte in allen Filialen von allkauf und allkauf FOTO

SE DESIGN

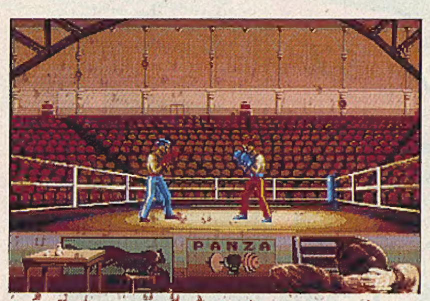
cana" in die Läden kommen. Zwölf Level, 20 Gegner und schnucklige Schneelandschaften werden geboten. Die 3D-Grafik ist ordentlich flott und macht Appetit auf mehr. Als besonderen Gag kann man einen eingebauten Videorecorder einschalten und so später seine Schneemobil-Künste beliebig oft betrachten.

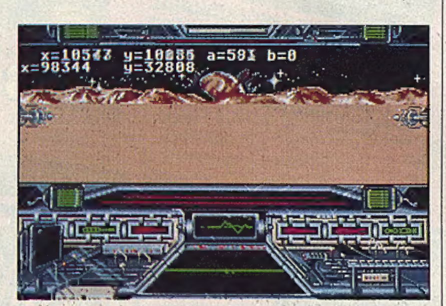
Ebenfalls neu sind das horizontal scrollende Autorennen "Outboard", das Action-Spektakel "The Magician", das 3D-Action-Adventure "Dark Sat" und der Geschicklichkeits-Test "Bumpy". Besonders gespannt darf man auf den "Skweek"-Nachfolger "Superskweek" sein. Über 100 Level, ein Zwei-Spieler-Modus sowie Extras, die man in Shops erstehen kann, werden erwartet. All diese Programme kommen für alle populären Systeme und sollen im Lauf des Jahres erscheinen.

Um der Spieleflut Herr zu werden, hat Loriciels ein neues Label gegründet. Unter der "Futura"-Flagge werden in Zukunft anspruchsvollere Programme veröffentlicht. Darunter befinden sich die Kickboxing-Simulation "Panza Kickboxing", die mit herrlich animierten Boxern aufwartet und das Weltraum-Strategiespiel "Starvega". Während sich nur die MS-DOS-Besitzer im All vergnügen dürfen, ist der Boxring für fast alle Computer-Fans geöffnet. *mg*



Schneemobil-Rennen in 3D: Harricana (ST)





Links seht Ihr das Sportspiel "Panza Kickboxing", rechts das 3D-Action-Adventure "Dark Sat" (ST)

Prügel-Panik

In Amerika ist das Nintendo-Modul "Double Dragon II" von Acclaim im Moment der Superhit. Trotz der Lieferengpässe wird die Arcade-Umsetzung im Herbst ebenfalls in Deutschland erscheinen. Bis zu zwei Spieler dürfen sich bei der grafisch aufwendigen und neun Level langen Prügelorgie gleichzeitig austoben. Im Vergleich zum Vorgänger ist das Repertoire an Schlägen kräftig aufgestockt worden. Außerdem liegen auf den Straßen Messer, Handgranaten, Peitschen und andere "Gebrauchsgegenstände" griffbereit herum. Ein ausführlicher Test folgt in einer der nächsten Ausgaben. *mg*

Kohorten-Kampf

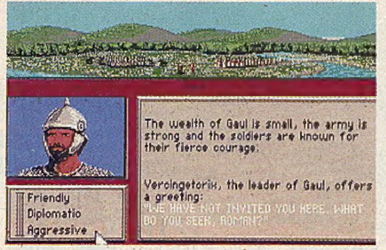
Ben Hur hatte es in dem schaukelnden Streitwagen nicht leicht — das stellt man in dem Wirtschafts- und Strategie-Mix "Centurion: Defender of Rome" schnell fest. Die Entwicklung des neuesten Spiels vom "Defender of the Crown"-Programmierer Kellyn Beeck, das zuerst "Caesar", dann "Emperors of Rome" hieß, geht jetzt in die letzte Runde. Wagenrennen sind hier genauso an der Tagesordnung wie Gladiatorenkämpfe oder Seeschlachten — ein Stückchen Geschichte zum Nachspielen, historisch akkurat wie die Krawatte des Lateinpaukers. Erobern Sie Länder, kämpfen Sie mit den unbeugsamen Galliern und spielen Sie Cleopatra eine Schlange zu. Es kommen alle Feldherren vor, die man schon in der Schule gerne in die Wüste schicken wollte. Das Spiel erscheint für MS-DOS-PCs und kostet ca. 100 Mark. *al*

Beast-Beißer

Mit einer Knarre unter dem Arm spaziert ein unerschrockener Kämpfer durch verschiedene Urwaldlandschaften und schlägt sich mit unfreundlichen Kreaturen herum. Das Szenario von "A.M.C." (Astro-Marine-Corps) ist zwar nicht neu, dafür verspricht die Grafik einige Leckerbissen. Ähnlichkeiten mit "Shadow of the Beast" sind nicht zu übersehen. Wer einen Amiga, ST oder C 64 zu Hause stehen hat, der darf auf das neueste Werk der spanischen Firma Dinamic (bekannt durch die "Moves"-Spiele) gespannt sein. *mg*

Flower-Power

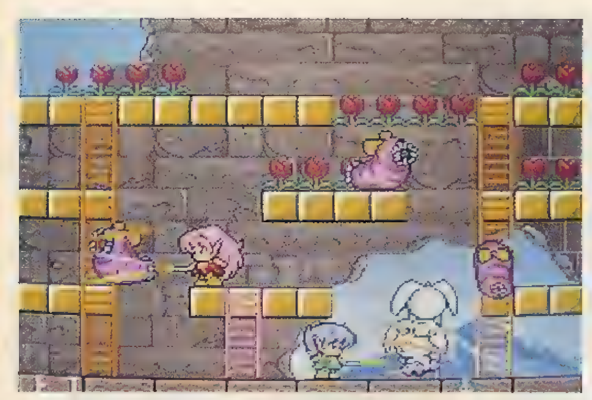
Nach Bub und Bob (die Hauptakteure von "Bubble Bubble") wollen nun Tam und Rit die Fans von niedlichen Geschicklichkeitsspielen begeistern. Die beiden trifft man im neuen Jaleco-Automaten "Rod-Land" an, der zur Zeit von Storm (ein neues Label der englischen Firma The Sales Curve) für Amiga, ST und C 64 umgesetzt wird. Ausgerüstet







Drei Schnappschüsse von Electronic Arts' "Centurion: Defender of Rome" (MS-DOS/VGA)



Plattform-fit mit Tam und Rit aus dem Spiel "Rod-Land" (Arcade)



Die gute Fee aus dem putzigen "Rod-Land"

mit dem "Stab von Sheesanamo" und einem Paar magischer Schuhe wird gegen Haie, Kaninchen und Seehunde gekämpft. Dabei sollte man nicht vergessen, eifrig Blumen zu sammeln. Erst wer alle Pflanzen eingeheimst hat, darf den nächsten Level in Angriff nehmen.

Die Schuhe erweisen sich im weiteren Spielverlauf als mächtig praktisch. Auf Wunsch erscheint eine Leiter, die als letzter Ausweg vor heranstürzenden Feinden dienen kann. Bevor Tim und Rit auf Blumensuche gehen, wird allerdings noch mancher Blumenstrauß verwelken. Vor dem Frühjahr '91 solltet Ihr mit dem Plattform-Spaß besser nicht rechnen. *mg*

Klassen-Bester

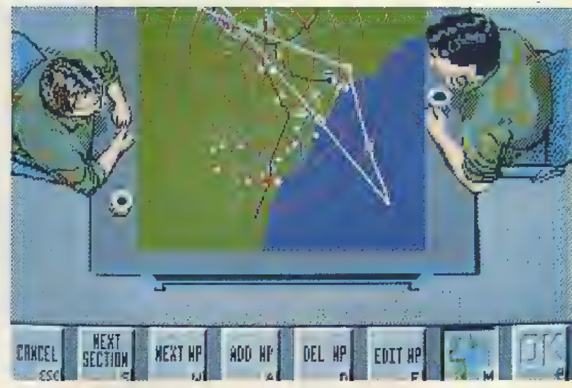
Spät, aber gründlich: Die Auswertung der Leserwahl "Bestes Computerspiel 1989" ist abgeschlossen. Den begehrten Titel heimste der Favorit "Populous" von Electronic Arts ein — und das mit riesigem Vorsprung. Herzlichen Glückwunsch an Electronic Arts und die Programmierer von Bullfrog. Grund zur Freude haben auch zehn Leser, die als Gewinner ermittelt wurden. Sie erhalten in Kürze je das Wunschspiel, das sie auf ihren Postkarten angegeben haben. Die Gewinner sind:

Alexander Ertel, Bischofsheim
Joachim Fink, Hennef
Heiko Gastadello, Wiesbaden
Matthias Maier, Elchingen
Sven Offermann, Hamburg
Markus Peschl, Castrop-Rauxel
Sven Reuter, Schwann
Jochen Schmidt, Ebsdorfergrund
Christoph Staroszynski, Duisburg
Christian Teichmann, Göttingen

Hier ist nun die Rangliste Eurer beliebtesten Spiele. Nach dem Spielenamen und dem Hersteller ist jeweils angegeben, wieviel Prozent der Stimmen ein Programm für sich verbuchen konnte. *hl*

1. Populous	Electronic Arts	(31,3 %)
2. Indiana Jones Adventure	Lucasfilm Games	(17,9 %)
3. Xenon II	Imageworks	(4,3 %)
4. Kick Off	Anco	(3,4 %)
5. Their finest Hour	Lucasfilm Games	(3,0 %)
6. Grand Prix Circuit	Accolade	(2,8 %)
7. F-16 Falcon	Spectrum Holobyte	(2,6 %)
8. Leisure Suit Larry II	Sierra	(2,6 %)
9. Zak McKracken	Lucasfilm Games	(2,3 %)
10. Rock'n Roll	Rainbow Arts	(2,1 %)
11. Oil Imperium	Reline	(2,0 %)
12. TV Sports Football	Cinemaware	(2,0 %)
13. Dungeon Master	FTL	(1,7 %)
14. New Zealand Story	Ocean	(1,7 %)
15. Sim City	Maxis/Infogrames	(1,7 %)

Im Anflug auf Ihren Computer: Der neue Knüller aus der Simulations-Schmiede Spectrum Holobyte. Bessere Grafik, ausgefeilte strategische Planung. Die A6-Intruder läßt keine Wünsche offen.



Das Briefing vor dem Abflug (MS-DOS/VGA)



Zerstörer mit fliegender Begleitung. Was die Burschen wohl im Schilde führen? (MS-DOS/VGA)

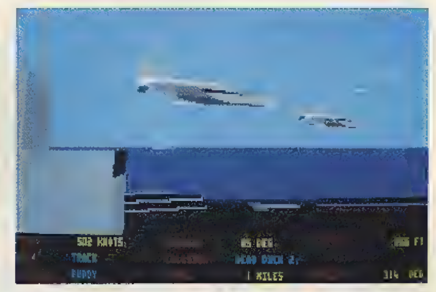
Flight of the Intruder

Mit schneller 3D-Grafik, ausgezeichnetem Sound und einem äußerst realistischen Fluggefühl wurde "F-16 Falcon" eine der erfolgreichsten Simulationen des Jahres 1989. Die Programmierer von Spectrum Holobyte ruhen sich jedoch nicht auf ihren Lorbeeren aus, sondern werkeln bereits an der nächsten Flugsimulation. Pünktlich zum Start des Films "Flight of the Intruder" (mit William Dafoe und Brad Johnson in den Hauptrollen) in Amerika, wird das gleichnamige Computerspiel erscheinen. Basierend auf dem Buch des Vietnamveteranen und ehemaligen Kampfpiloten Stephen Coonts, spielt "Flight of the Intruder" im Vietnam des Jahres 1972, zu einer Zeit, als die amerikanische Niederlage schon abzusehen war. Einer der letzten Versuche, den anrückenden Vietcong aufzuhalten, war die "Linebacker Campagne", die die nord-vietnamesischen Nachschublinien bombardieren und zerstören sollte. Präsident Nixon hoffte, auf diese Weise, den Vietcong doch noch zurück an den Verhandlungstisch zu zwingen.

In "Flight of the Intruder" übernimmt man die Rolle eines dieser Bomberpiloten. An Bord einer A 6-Intruder oder einer F 4-Phantom heißt es, ins nord-vietnamesische Hinterland zu fliegen und Straßen und Stellungen anzugreifen. Der wahrscheinlich größte Unterschied zwischen "F-16 Falcon" und "Flight of the Intruder" ist, daß die neue Simulation dem Spieler die Möglichkeit gibt, bis zu acht verschiedene Maschinen gleichzeitig zu kontrollieren. Da die Intruder nur begrenzt luftverteidigungsfähig war, wurde sie während der gesam-



Eine MIG im Head-Up-Display. Jetzt nur ruhig Blut und gut gezielt. (MS-DOS/VGA)



Im Landeanflug auf den Träger. Die Blickwinkel lassen keine Wünsche offen. (MS-DOS/VGA)


Nächstes Ziel: Than Hoa Bridge (MS-DOS/VGA)


Ein forscher Blick über die Schulter des Piloten (MS-DOS/VGA)

ten Mission von mindestens einer Phantom begleitet. Auch in der Simulation kann der Spieler jederzeit zwischen den Maschinen wechseln und die Begleitstaffel bis auf sieben Phantoms erhöhen, in die man während des Flugs umschalten kann.

Obwohl Spectrum Holobyte eine amerikanische Firma ist, wird "Flight of the Intruder" von einem Team englischer Programmierer entwickelt. Rowan Software war für die Atari ST- und Amiga-Konvertierungen von "F-16 Falcon" verantwortlich und wurde von Spectrum Holobyte beauftragt, alle Versionen von "Flight of the Intruder" zu entwickeln.

Rod Hyde, Direktor von Rowan Software, meint zu dieser Herausforderung: "Wir wollten eine Simulation konzipieren, die den unterschiedlichsten Charakteren Spaß macht. Da gibt es die Leute, die einfach nur herumfliegen und sich die Landschaft ansehen wollen, zum anderen die Simulations-Experten, die sich schon aufregen, wenn eine Schraube nicht am richtigen Platz sitzt. Wir haben versucht, beide Extreme zu berücksichtigen."

Wer lieber zuschaut, muß den Joystick überhaupt nicht anfassen, jede Mission kann man sich von Anfang bis Ende im Auto-Modus anschauen. Start und Landung können vom Computer übernommen werden und eine Fülle anderer Parameter passen die Simulation den persönlichen Leistungen an. Laut Rod ist "Flight of the Intruder" viel flexibler als der Vorläufer "F-16 Falcon". Der Schwierigkeitsgrad der Missionen steigert sich mit den Fähigkeiten des Piloten. Auch in Sachen "Orientierung im Raum" hat das neue Programm zugelegt. Insgesamt stehen 16 Blickwinkel zur Auswahl. Der unrealistische Blick nach hinten wurde vollständig weggelassen (wer hat schon Augen im Hinterkopf), dafür besteht jetzt die Möglichkeit, 45 Grad schräg zur Seite zu blicken. Auch der Blickwinkel des Waffenoffiziers, der neben dem Piloten sitzt, ist abrufbar. Natürlich lassen sich die Maschinen von außen betrachten, von Bord des Flugzeugträgers oder aus der Zielsicht.

Für Rowan Software war Realitätsnähe oberstes Gebot. Deshalb studierte man stapelweise militärische Handbücher. Vera Piquer, sie codierte die Flugmodelle für "Flight of the Intruder", hatte besondere Probleme. Es war nicht ganz einfach, die benötigten, technischen Parameter und Werte-Tabellen zu besorgen (Flugzeughersteller lassen sich nicht gerne in die Karten schauen).

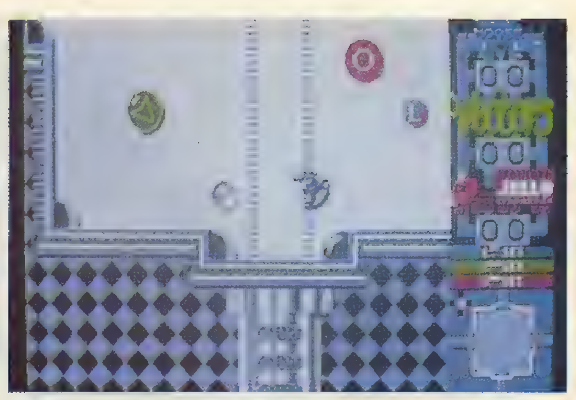
Die gute Zusammenarbeit zwischen Runcorn Software und Spectrum Holobyte war deshalb besonders wichtig. Viele offene Fragen konnten die amerikanischen Kollegen vor Ort lösen — man hat so seine Beziehungen. Sie schicken regelmäßig Memos an die englischen Programmierer. Jedes kleinste Detail wird ausführlich besprochen.

Im Moment steht die PC-Version kurz vor der Vollendung, erhält den letzten grafischen Schliff und ist für den Sommer dieses Jahres zu erwarten. Auf die Amiga- und Atari ST-Versionen müssen wir leider noch etwas warten.

Kati Hamza/vw



Fünf von acht Mannschaften samt ihren Logos (ST)



Jede Mannschaft hat ihre Arena mit eigenem Tor (ST)





Das Programmier-Duo "Eldritch the Cat" im normalen Leben (links) und als "Projectyle"-Spieler (rechts). Marc Dawson ist der mit dem kurzen, dunklen Haar; der große Blonde ist Steve Wetherill.

Puck frei für Projectyle

Futuristische Sportspiele sind seit "Speedball" in aller Munde. "Projectyle" geht einen Schritt weiter: Hier beharken sich drei Mannschaften gleichzeitig.

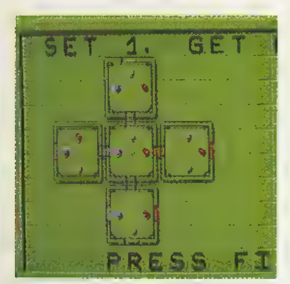
Erfährt man sonst schon ein halbes Jahr vor Veröffentlichung fast alle Details über ein Spiel, wurde mit Informationen über Electronic Arts' neuestem Spielehit ziemlich gegeizt. Allein der Name wurde dreimal geändert, ehe er schließlich feststand: "Projectyle" wird das Fantasy-Sportspiel des Programmier-Duos "Eldritch The Cat" (kurz "Cats") heißen. Insider-Infos über die beiden Jungs erfahrt Ihr auf diesen beiden Seiten in einem Extra-Kasten.

Das Spiel ist seit gut einem Jahr in der Mache. Nach reiflicher Überlegung entschieden sich die Cats dafür, kein "normales" Sportspiel für zwei Mannschaften zu entwickeln. Statt dessen legten sie sich auf drei Teams fest, die gegeneinander kämpfen. Die Grundidee ist relativ einfach. Auf einem ungewöhnlichen Sportplatz jagen die drei Teams einem Eishockey-inspirierten Puck hinterher, um ihn in eines der feindlichen Tore zu befördern. Das Spielfeld besteht aus fünf quadratischen Kampfarenen, die durch Tunnels verbunden sind. Eine davon ist die neutrale "central zone" ohne Tore. Jede Mannschaft hat zudem "ihre" Arena, wo ein Tor steht, das sie verteidigen muß. In der letzten Arena, der "frantic zone", gibt es gleich drei Tore; eines für jede Mannschaft. Jedes Match besteht aus drei Sätzen, die jeweils 5 bis 7 Minuten dauern. Die Spieler bewegen sich auf reibungslosen "Jet Disks" voran. Acht Mannschaften (alle mit eigenen Stadien) nehmen entweder an einem Turnier (wird nach dem K.O.-Prinzip ausgetragen) oder an einer Liga teil, die 21 Spieltage lang währt.

Die Beschaffenheit des Spielplatz-Untergrundes ist von Stadion zu Stadion verschieden. Im Vergleich zu anderen Programmen wirkt er sich ziemlich stark auf die Aktionen im Spiel aus. Marc Dawson, einer der beiden "Cats", hat nämlich etwas ähnliches schon einmal im Spiel "Hypaball" versucht, war mit dem Ergebnis allerdings überhaupt nicht zufrieden: "Bei Hypaball merkte man im Spiel praktisch nicht, auf welchem Untergrund gerade gespielt wird. Bei Projectyle wird sich das gewaltig ändern." Hier nur zwei Beispiele: Die "Jovian Jello Juggernauts" kicken auf elastischem Gummi, und die "Manic Moose" sind auf rutschigem Eis zu Hause. Eine weitere harte Nuß war, die Computergegner "fehlbar" zu machen. Immerhin berechnet der Computer die Richtungen, in der sich der Ball bewegen könnte, 128 "Joystickabfragen" im voraus. Wenn er all



Bei "Projectyle" können bis zu drei Spieler gleichzeitig antreten und Tore erzielen(ST)



Die fünf Kampfarenen sind wie ein Kreuz angelegt. Der Weg zur "Frantic Zone" führt nur über die "Central Zone". (ST)



Wer ist wo wie stark? (ST)



Nur wer eifrig trainiert, kann seine Fähigkeiten steigern (ST)

diese Infos nützt, ist er praktisch unschlagbar.

Eine Mannschaft besteht aus acht Spielern, von denen jeweils fünf eingesetzt werden (einer für jede Arena). Um sie richtig auszubilden, müssen mit Geld Trainingsstunden gekauft werden. Hier kann man wichtige Eigenschaften wie Sprungkraft, Standfestigkeit (besonders wichtig im Eisstadion) oder Ausdauer bis zu 10 Prozent verbessern. Wie wichtig die einzelnen Fähigkeiten sind, hängt von den jeweiligen Stadien ab (besonders ausgeprägte Sprungkraft kann bei einem Gummiboden recht ungünstig sein). Während des Spiels tauchen ab und zu verschiedene Symbole auf, die sich größtenteils nach dem Aufsammeln sofort bemerkbar machen. Je nach Form verlangsamen sie kurzzeitig die Bewegungen des Spielers, sorgen für Freistöße, besonders kräftige Schüsse oder Geld.

Bei Projectyle dürfen bis zu drei menschliche Spieler gleichzeitig antreten. Wer will, kann alleine gegen zwei Computerteams sein Glück versuchen. Da das Spielfeld in acht Richtungen scrollt, mußten sich die Cats besonders auf dem ST einige technische Tricks einfallen lassen. Die von uns gespielte Demo-Version bot überraschenderweise auch auf dem ST ein blitzsauberes, schnelles Scrolling. Annähernd 1 MByte Daten wurde auf eine ST-Diskette gequetscht (darunter mehrere Musikstücke). *Kati Hamza/mg*

VON KATZEN UND KONKURSEN

Marc Dawson und Steve Wetherill lernten sich 1984 bei der englischen Software-Firma Software Projects kennen. Damals hatte der Spiele-Produzent gerade seine Glanzzeit und veröffentlichte mit "Manic Miner" und "Jet Set Willy" zwei Superhits. Heute sind sie allerdings nur noch Geschichte, denn vor einiger Zeit mußte die Firma Konkurs anmelden. Marc und Steve arbeiteten dort als Programmierer. Während Marc schon vor seiner Anstellung mehrere Business-Programme entwickelt hat, verdiente sich Steve gerade die ersten Programmier-Sporen. Ein Sinclair Spectrum, der die Trommel seiner Rockgruppe steuerte, war der Einstieg in die Computer-(Spiele)Welt. Er verbrachte Tage und Nächte mit Manic Miner und war sofort süchtig. Innerhalb eines Jahres hatte er das Spiel schließlich für den CPC umgesetzt.

Nach kurzem Gastspiel bei Odin (ebenfalls eine englische Software-Firma, die heute nicht mehr existiert), machten sich die beiden Freunde unter dem ungewöhnlichen Namen "Eldritch The Cat" selbständig. Eldritch, nach Andrew Eldritch von der Rockgruppe "Sisters Of Mercy" getauft, hieß damals Steves Katze. Auf dem Weg zum Tierarzt machte sie sich allerdings ebenfalls "selbständig" und verschwand auf Nimmerwiedersehen. Mit dem Firmennamen wollten ihr Steve und Marc ein Denkmal setzen.

"Projectyle" ist bislang das größte und erfolgversprechendste Projekt des dynamischen Duos. Zuvor entwickelten sie "Astaroth" und "Army Moves". Nach eigener Aussage war die Realisierung der Ballbewegung auf dem Bildschirm einer der schwierigsten und zugleich der wichtigste Programmteil. Um das Problem in den Griff zu bekommen, ließen sie einfach einen Ball in einem Viereck herumrollen — und verfeinerten so in langwierigen "Probier-Sessions" (frei nach dem Motto: "wenn ich Variable A verdopple, dafür Zahl B mit F multipliziere und das Ergebnis durch vier teile...") die Ballsteuerung. Um Zeit zu sparen, griffen sie dafür auf die Programmiersprache Basic zurück und setzten erst das Ergebnis wochenlanger Tests in Assembler um.
Kati Hamza/mg

GIFTGAS-GEISSEL



Eine Kombination aus 3D-Grafik und Action-Adventure mit Krimi-Touch ist selten: Das Spiel "Killing Cloud" (zu deutsch: "Tödliche Wolke") der englischen Firma Vektor Grafix protzt zwar mit schneller 3D-Grafik, ist allerdings kein reinrassiger Flugsimulator.

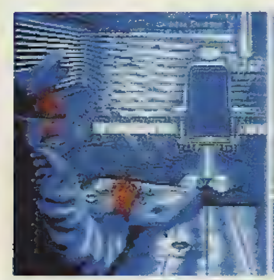
San Francisco droht in giftigen Nebelschwaden zu erstikken. Dies ist nicht das Resultat ökologischer Unachtsamkeit, sondern die verbrecherische Tat der San Francisco-Mafia. Der Kopf des Syndikats ist ein Gauner-Trio — "The Trinity". Eure Aufgabe: Durch die Stadt fliegen (natürlich in 3D), Indizien sammeln, verdächtige Personen aufspüren, sie zu verhören und schließlich die Schuldigen vor Gericht stellen. Vorsicht ist allerdings bei den Verhören geboten: Da die Gefangenen mit Wahrheitsseren und Elektroschocks "behandelt" werden, stirbt einer schon mal vorzeitig weg — bevor er Geheimnisse ausplaudern konnte.

Vektor Grafix wurde 1987 ins Leben gerufen. Das Startkapital bestand aus ein paar Computern und dem beachtlichen Wissen von zwei Computer-Freaks über die Programmierung von 3D-Grafik. Drei Jahre später hat sich die inzwischen 16köpfige Truppe mächtig gemausert. Hinter ihnen liegen drei erfolgreiche Spiele-Titel: "Star Wars", "The Empire strikes back" und "Fighter Bomber" wurden von Vektor Grafix entwickelt. Man residiert in einem schmucken Büro in Leeds und kann sich mit einem der besten 3D-Entwicklungssysteme Europas brüsten. Mittlerweile wurde mit Crossproducts eine Schwesterfirma gegründet, die zusammen mit Realtime (ebenfalls ein englisches Programmier-Team, das den Hit "Carrier Command" schuf) den Assembler "Snasm" entwickelte. Er wird u. a. von Graftgold (Andrew Braybrooks Firma), den Bitmap Brothers ("Xenon II") und den Psygnosis-Programmierern genutzt.

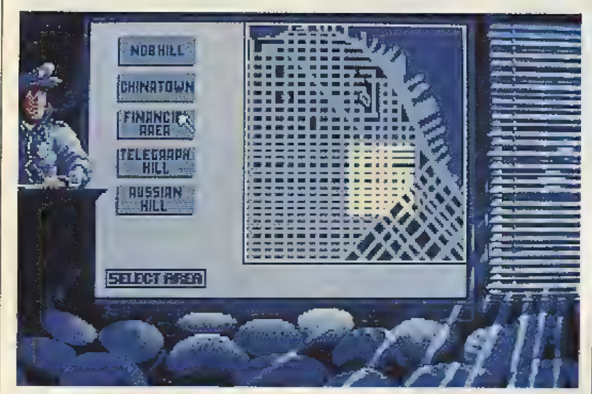
Vektor Grafix kann sich momentan vor Arbeit kaum retten. Vor kurzem wurden die CPC-Version und die überarbeiteten US-Versionen von Fighter Bomber fertiggestellt. Außerdem sollen in ein paar Wochen die ersten Mission-Disketten dafür erscheinen. Besonders stolz ist Andy Craven, der einzig verbliebene Gründer-Vater von Vektor Grafix darauf, daß das englische Verteidigungsministerium Interesse an ihren Flugsimulationen gezeigt hat.

Laut Andy hat man sich bei Killing Cloud etwas an amerikanischen Spielen orientiert. "Es gibt viele 3D-Titel, die sich nur auf den technischen Aspekt konzentrieren, manchmal zum Nachteil der Spielbarkeit. Wir wollen eher die amerikanische Richtung einschlagen. Dort wird 3D-Grafik mehr als eine Art Werkzeug betrachtet. Deshalb haben wir u. a. sehr viel Wert auf eine interessante Hintergrundgeschichte und ein packendes Ambiente gelegt." Das bedeutet natürlich nicht, daß man die 3D-Grafik vernachlässigt. Im Gegenteil, denn Killing Cloud ist erst das zweite Spiel, in dem 3D-Ellipsen- und Zylinderformen vorkommen. Zuvor war dieser technische Trick nur bei "Interphase" zu bewundern. Die 3D-Routinen für Ellipsen und Zylinder erhielt Vektor Grafix übrigens direkt vom "Interphase"-Programmierer Adrian Stephens.

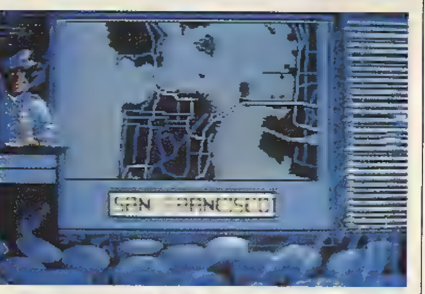
Killing Cloud soll spätestens im August unter dem Imageworks-Label in die Läden kommen. *Kati Hamza/mg*

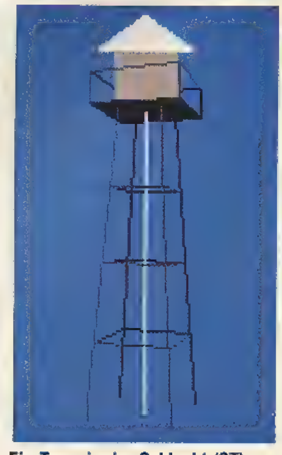
Das Wahrheitsserum wird auch diesen finsteren Gesellen zum Reden bringen (links). Schlimme Verhörmethoden: der elektrische Stuhl (ST)



Die taktische Einsatzbesprechung sollte man nicht versäumen (ST)

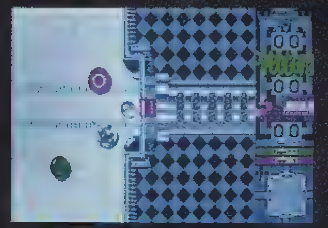
Ohne die richtigen Waffen (links) hilft auch der Stadtplan (rechts) nicht weiter (ST)



Ein Turm in der Schlacht (ST)

GESCHWINDIGKEIT IST RELATIV !









★ Schnelles, multidirektionales Scrolling.
★ Bis zu 3 Spiel, 8-Spieler Liga.
★ Starke Computergegner.
★ Verschiedene Schwierigkeitsstufen.

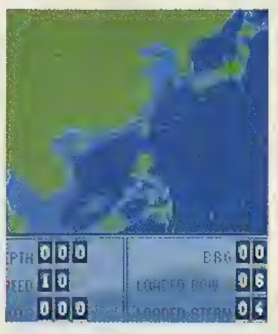
ST + AMIGA

Microprose auf Tauchstation und Aufwind. Für Ende des Jahres sind "Silent Service II" und die Amiga- und Atari ST-Umsetzungen von der "F-19 Stealth Fighter" geplant.



Alle Rohre Feuer frei: Silent Service II (MS-DOS/VGA)

SIMULATIONS SENSATIONEN

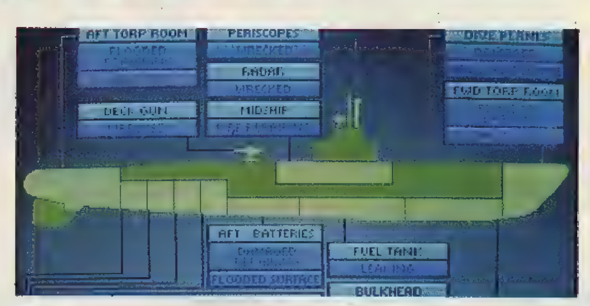


Eine Karte fein muß im U-Boot sein (MS-DOS/VGA)

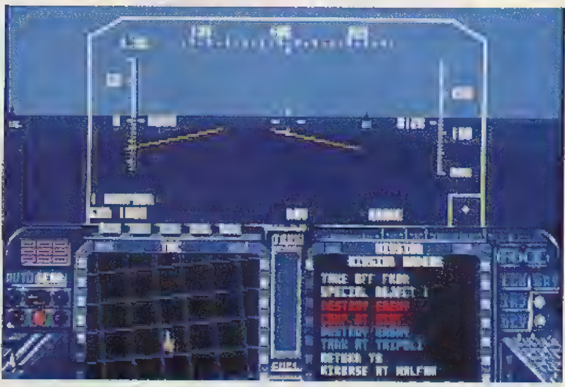
Jetzt ist es endlich soweit: Im Herbst kommt "Silent Service II" auf den heimischen Softwaremarkt. Sid Meier, der gerade mit "Railroad Tycoon" in der Redaktion für Furore sorgte, zeichnet auch für die Fortsetzung des U-Boot Bestsellers verantwortlich. Wir konnten schon einen Blick auf eine sehr frühe aber schon mächtig beeindruckende MS-DOS-Demo-Version von Silent Service II werfen.

Die VGA-Grafiken sind vom Feinsten, digitalisierte Zwischenbilder und tolle AdLib-Soundeffekte erhöhen das klaustrophobische U-Boot-Feeling von Silent Service II. Aber nicht nur die Grafiken sind Extraklasse. Mehr Missionen und mehr U-Boote sollen den nötigen Spielspaß garantieren. Alte Silent-Service-Veteranen finden alles wieder, was den ersten Teil so liebenswert machte. Neben den zahlreichen Neuerungen dürfen stilvolle Torpedoangriffe und die schnuckelige Bordkanone auch im zweiten Teil nicht fehlen. Selbstredend werden auf PCs alle gängigen Soundkarten unterstützt. Silent Service II wird im Herbst für MS-DOS-PCs erscheinen und soll rund 120 Mark kosten. Umsetzungen für Amiga und ST sind momentan nicht in Sicht.

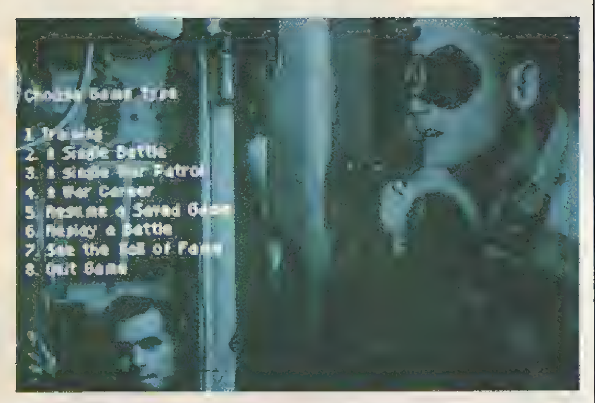
Anders sieht's bei dem Flugsimulator "F-19 Stealth Fighter" aus. Hier haben die Jungs von Microprose bei der Konvertierung vom PC auf ST und Amiga schon jetzt ganze Arbeit geleistet. Die ersten Flugmanöver auf der uns vorliegenden Vorabversion machten einen prima Eindruck. Die Grafik ist überaus detailliert und zügig genug, um ausreichenden Flugspaß zu garantieren. Zwar ist die 3D-Grafik nicht ganz so flüssig wie auf einem schnellen AT, aber das fällt kaum ins Gewicht. Ansonsten ist alles im Programm drin, was auch schon Fliegern der PC-Fassung Vergnügen bereitete. Viele Missionen, harte Gegner und vier verschiedene Einsatzgebiete sorgen für die nötige thigerische und spielerische Abwechslung. F-19 wird voraussichtlich gegen Ende des Sommers fertig sein. Einen ausführlichen Test der Endversion schieben wir dann natürlich nach. *mh*



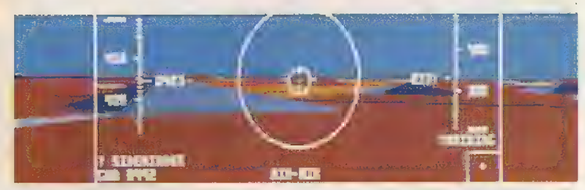
Alle Stationen sind noch in Ordnung (MS-DOS/VGA)



Start frei vom Flugzeugträger (ST)



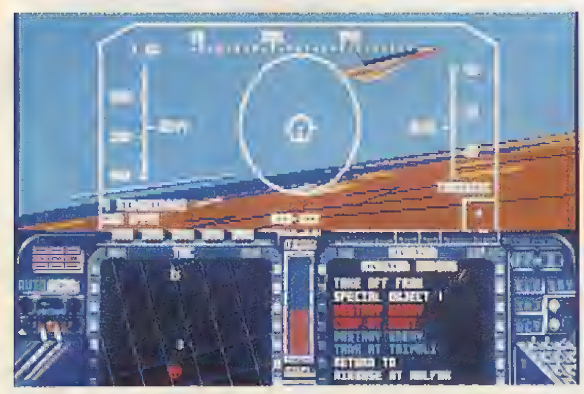
Hier bin ich digitalisiert, hier bin ich Kapitän (MS-DOS/VGA)



Viele Landschaftsmerkmale wie Berge gibt es in den Szenarien (ST)



Viele Instrumente müssen beobachtet werden (MS-DOS/VGA)



Feindliches Flugzeug voraus (ST)

CHART

COMPUTERSPIELE (UK)

	TITEL	HERSTELLER
1.	M1 Tank Platoon	Microprose
2.	LHX Attack Chopper	Electronic Arts
3.	Hero's Quest	Sierra On-Line
4.	Indiana Jones Adv.	Lucasfilm Games
5.	Starflight II	Electronic Arts
6.	TV Sports Football	Cinemaware
7.	Sim City	Maxis
8.	Leisure Suit Larry III	Sierra On-Line
9.	Flight Simulator 4.0	Microsoft
10.	Loom	Lucasfilm Games

COMPUTERSPIELE (USA)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Paperboy	Encore
2.	Fantasy Dizzy	Codemasters
3.	Indiziertes Spiel	
4.	Buggy Boy	Encore
5.	Rainbow Islands	Ocean
6.	Chase HQ	Ocean
7.	Combat School	Players
8.	Captain Blood	Players
9.	Batman	Ocean
10.	Treasure Island Dizzy	Codemasters

VIDEOSPIELE (Japan)

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Dragonquest 4	Nintendo	Enix
2.	Nobunaga	Nintendo	Koei
3.	Tetris	Nintendo	BPS
4.	Dragonball 3	Nintendo	Bandai
5.	Saga	Game Boy	Square
6.	Tetris	Game Boy	Nintendo
7.	Goemon Legend	Nintendo	Konami
8.	Dark Adventure	Nintendo	Capcom
9.	Famistar '90	Nintendo	Namcot
10.	Batman	Nintendo	Sunsoft

VIDEOSPIELE (USA)

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Game Boy mit Tetris	Game Boy	Nintendo
2.	Tetris	Nintendo	Nintendo
3.	Strider	Nintendo	Capcom
4.	Marble Madness	Nintendo	Milton Bradley
5.	Ninja Gaiden	Nintendo	Tecmo
6.	Super Mario Bros. 2	Nintendo	Nintendo
7.	Dragon Warrior	Nintendo	Nintendo
8.	Tecmo Bowl	Nintendo	Tecmo
9.	Zelda II	Nintendo	Nintendo
10.	Indiziertes Spiel		

LESER-HI

		TITEL
1.	(1)	Indiana Jones and the last Crusa
2.	(2)	Populous
3.	(4)	Pirates
4.	(7)	Kick Off
5.	(6)	Sim City
6.	(5)	Zak McKracken
7.	(—)	Rainbow Islands
8.	(3)	Xenon II
9.	(—)	TV Sports Basketball
10.	(14)	Rock'n Roll
11.	(8)	Microprose Soccer
12.	(—)	Chaos strikes back
13.	(15)	Oil Imperium
14.	(10)	Last Ninja II
15.	(17)	Their finest Hour
16.	(18)	Grand Prix Circuit
17.	(11)	Maniac Mansion
18.	(20)	Super Shinobi
19.	(—)	Curso of the Azure Bonds
20.	(16)	F16 Falcon

Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 58). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal ein Atari Lynx, das uns freundlicherweise vom Computerstudio Schlichtig in Berlin (in Zusammenarbeit mit dem Berliner Privatradio "Hundet,6", von dem auch die Hörerhits stammen) gestiftet wurde. Als Trostpreise gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*

Kerstin Eckerle aus Bühl/Oberbruch gewinnt ein Zweitlaufwerk für den Atari ST. Je ein Spiel geht an: Stephan Alsleben aus Ludwigsburg; Christian Landinger aus Adlkofen; Peter Mailand aus Nagold; Albert Müller aus Wiesenbach; Heiko Wandler aus Baden-Baden; Manuel Wiegmann aus Dortmund.

Die Gewinner



Der Hauptpreis: das Atari Lynx

ATTACK

...TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	7. Monat
Electronic Arts	12. Monat
Microprose	31. Monat
Anco	11. Monat
Maxis	6. Monat
Lucasfilm Games	20. Monat
Ocean	1. Monat
Imageworks	7. Monat
Cinemaware	1. Monat
Rainbow Arts	4. Monat
Microprose	17. Monat
FTL	1. Monat
Reline	6. Monat
System 3	15. Monat
Lucasfilm Games	4. Monat
Accolade	14. Monat
Lucasfilm Games	27. Monat
Sega	2. Monat
SSI	1. Monat
Spectrum Holobyte	15. Monat

HÖRER HITS

1. Populous
Electronic Arts
2. Full Metal Planete
Infogrames
3. Indiana Jones (Adventure)
Lucasfilm Games
4. Hard Drivin'
Domark
5. Larry I
Sierra On-Line
6. Kick Off
Anco
7. Zak McKracken
Lucasfilm Games
8. Sim City
Maxis
9. Oil Imperium
Reline
10. Flight Simulator
Microsoft

LESER-HITS

Amiga
1. Indiana Jones Adv.
2. Populous
3. Rainbow Islands
4. Kick Off
5. Sim City

Atari ST
1. Populous
2. Indiana Jones Adv.
3. Chaos strikes back
4. F16 Falcon
5. Pirates

C 64
1. Zak McKracken
2. Pirates
3. Microprose Soccer
4. Oil Imperium
5. Last Ninja II

MS-DOS
1. Indiana Jones Adv.
2. Populous
3. Their finest Hour
4. Sim City
5. Larry III

PC-Engine
1. Tiger Heli
2. Gunhed
3. Mr. Heli
4. Son Son II
5. Dragon Spirit

Mega Drive
1. Super Shinobi
2. Ghosts'n'Ghouls
3. Alex Kidd
4. Golden Axe
5. Rambo III

Sega Master
1. Phantasy Star
2. Wonderboy III
3. Y's
4. California Games
5. R-Type

Nintendo
1. Life Force
2. Zelda II
3. Super Mario Bros. 2
4. Super Mario Bros.
5. Wrestlemania

Einsame INSEL

Sim City
Indiana Jones (Adventure)
Ghosts'n Goblins
F16 Falcon
Signum II

Radio Hundert,6-Redakteur Boris Budniok (er moderiert u.a. eine Computer-Sendung) will auf "Signum II" nicht verzichten.

Spielautomaten (Japan)

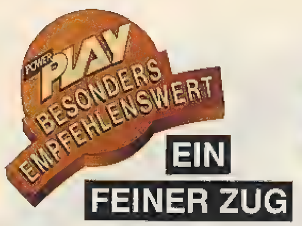
	TITEL	HERSTELLER
1.	Beastbusters	SNK
2.	Winning Run	Namco
3.	Final Fight	Capcom
4.	Tetris	Sega
5.	Final Lap	Namcot

Spielautomaten (USA)

	TITEL	HERSTELLER
1.	WWF Superstars	Technos
2.	Hard Drivin'	Atari Games
3.	Cyberball	Atari Games
4.	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
5.	Crime Fighters	Konami

Spielautomaten (Deutschland)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Snowbrothers	Tecmo
2.	Line of Fire	Sega
3.	Final Fight	Capcom
4.	World Cup '90	Tecmo
5.	Klax	Atari Games



EIN FEINER ZUG

Railroad Tycoon

Willkommen im goldenen Zeitalter der Eisenbahnen. Um die Jahrhundertwende, als Autos noch exotische Luxusgüter und Bundesbahn-Defizite fern waren, galt die Eisenbahn als modernster und wirtschaftlichster Weg, um Güter, Post und Passagiere über größere Entfernungen zu transportieren. Dieses Szenario dient dem Amerikaner Sid Meier als Hintergrund für sein neues Spiel "Railroad Tycoon", welches der inoffizielle Nachfolger zu seinem Freibeuter-Meisterstück "Pirates" ist. Das Spielprinzip von Railroad Tycoon läßt sich am ehesten als "Eisenbahn-Handels-Strategie-Wirtschafts-Simulation" bezeichnen.

Vier Szenarios stehen am Anfang zur Wahl, die alle zu einem anderen Zeitpunkt beginnen: England (1828), Europa (1900) sowie die Westküste (1866) und die Ostküste (1830) von Nordamerika. Ihr habt die Wahl zwischen vier Grund-Schwierigkeitsgraden. Außerdem darf man einstellen, ob es zu Zugzusammenstößen kommen kann, ob sich die Computergegner relativ brav verhalten oder aggressiv versuchen, Euch in die Pleite zu treiben. Durch das Mixen dieser verschiedenen Handicaps kann man den Schwierigkeitsgrad zwischen 10 Prozent (superleicht) bis 100 Prozent (hart wie eine Eisenbahnschiene) einstellen. Je höher der Level, desto mehr Punkte könnt Ihr sammeln (die Namen der besten fünf Eisenbahn-Bosse werden in einer "Hall of Fame" gespeichert).

Das Spielgeschehen wird über eine Landkarte abgewickelt, die in vier Zoom-Stufen nah ans Geschehen gehen kann oder das gesamte Spielfeld auf einmal zeigt. Eure Aufgabe ist es, durch die Wahl günstiger Städteverbindungen, die Anschaffung von Zügen und die kluge Verteilung von Gütern dafür zu sorgen, daß Eure Eisenbahnfirma Profit macht, die Aktien steigen, und der Aufsichtsrat bei der jährlichen Vorlage des Geschäftsberichts viel Grund zur Freude hat. Beim Planen der ersten Strecke sollte man sich ein gutes Startgebiet heraussuchen, in dem nicht nur relativ viel Städte, sondern auch möglichst viele verschiedene Fabriken und Farmen liegen. Hier gibt das alte Spielchen von Angebot und Nachfrage den Ton an: Wenn Ihr von einer Schaffarm zur anderen pendelt, braucht Ihr Euch nicht über leere Waggons zu wundern. Wolle gibt es an beiden Zielen mehr als genug. Wenn man jedoch die Wolle in eine Großstadt fährt, wo sie in einer Textilfabrik verarbeitet werden kann und auf dem Rückweg ein bißchen Post und Fahrgäste mitnimmt, ist die Linie bald ausgebucht. Da' Spielmonat für Spielmonat vergeht, und sich das Szenario langsam verändert (Städte wachsen, neue Fabriken entstehen) müßt Ihr immer ein Auge auf neue Absatzmärkte haben. Die höchsten Profite streicht man mit Gütern ein, die nur schwer herzustellen sind.

Ein kleines Beispiel: Von einer Kohlemine transportiert man Kohle zu einer Stahlhütte, wo die Kohle zu Stahl verarbeitet wird. Den Stahl transportiert Ihr zu einer Fabrik, die daraus Waffen herstellt. Die Waffen wiederum schafft man zu einem Fort oder einem Hafen, wo man schließlich eine satte Summe für die Lieferung einsackt. Das Eisenbahnerdasein

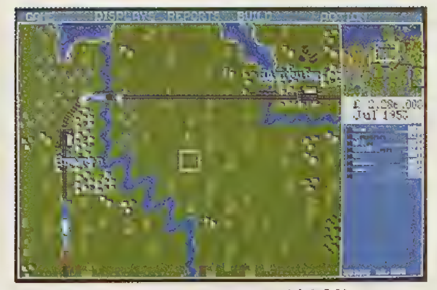


Abwechslungsreich: Vier Szenarios und Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl (MS-DOS/VGA).

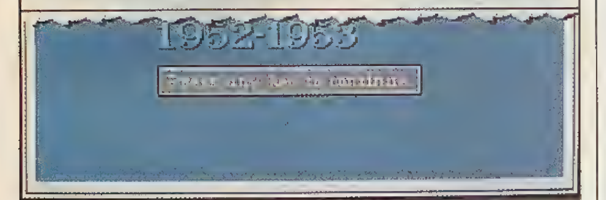
Train Report:Power-Bahn

Train class/route	Revenue: YTD	Last Year	Lifetime
1)Local/>Ham-Bre	£ 30,000	£ 158,000	£ 4,720,000
		Haarer Blitz	£ 22,000
2)Limited/>Kie-RoT	£ 0,000	£ 19,000	£ 1,842,000
		Kieler Kriecher	£ 37,000
3)Limited/>Bre-Han	£ 0,000	£ 221,000	£ 2,986,000
		(56 mph)	£ 7,000
4)Limited/Mag-Ber->Lei-Ber	0,000	£ 169,000	£ 2,683,000
		Heinis Lieblin	£ 14,000
5)Limited/Ros-RoT->Ros-Han	0,000	£ 191,000	£ 1,660,000
		(45 mph)	£ 12,000
6)Limited/>HaT-Osn	£ 0,000	£ 71,000	£ 579,000
		(35 mph)	£ 20,000
7)Local/Ber->Ros	£ 39,000	£ 237,000	£ 562,000
		Power-Blitz	£ 6,000
8)Limited/>Dre-Ber	£ 0,000	£ .0,000	£ 0,000
		(81 mph)	£ 2,000

Verkehrsreich: Bis zu 32 Züge brausen über Euer Schienennetz (MS-DOS/VGA).

Detailreich: ein Blick auf die Landkarte mit zwei von vier verschiedenen Maßstäben (MS-DOS/VGA).



Erfolgreich: Unsere Firma macht mal wieder Schlagzeilenlängen (MS-DOS/VGA).

Super!

Ich kann mich noch an Zeiten erinnern, wo ich mit glänzenden Kinderaugen meine erste Modelleisenbahn unterm Weihnachtsbaum fand. Diese Begeisterung wiederholt sich heute auf dem Computermonitor. Die Grafik von "Railroad Tycoon" ist zwar nicht gerade umwerfend (bis auf die hübsch gezeichneten und animierten Lokomotiven), dafür ist der Spielspaß um so größer. Diese Mischung aus Sim-City, Wirtschaftsimulation und Eisenbahn-Bastelbogen ist absolut genial. "Railroad Tycoon" führt unnachgiebig zu den gleichen Suchterscheinungen, die schon Tausende Ehefrauen um den Verstand gebracht hat, wenn der Mann im Haus die Lokführermütze auspackt, um am Wochenende im Keller zu verschwinden. Wer sich dieses Meisterwerk von Sid Meier zulegt und verheiratet ist, sollte schon mal den Scheidungsrichter bestellen.

Super!

Sid Meiers Pirates-Nachfolger ist brillant hoch drei und ein heißer Anwärter auf den Titel "Spiel des Jahres 1990". Das Szenario ist faszinierend, die Bedienung einfach, die Spielidee originell, die Komplexität schwindelerregend, der Schwierigkeitsgrad einstellbar und der Spielspaß bodenlos. Hier steckt viel mehr drin als "nur" eine akkurate Eisenbahnsimulation; die Handelselemente ("Wer macht aus meiner Wolle Textilien?") bringen Abwechslung ins Spielgeschehen. Es ist höchst befriedigend, das eigene Streckennetz auszubauen und die herumfahrenden Züge zu beobachten — so viel Spaß habe ich bei einem Computerspiel zuletzt bei "Populous" und "Sim City" gehabt. Ein Modus für mehrere Spieler fehlt zwar, doch die Computergegner machen Euch reichlich Dampf unter dem Kessel.

wäre eine ungetrübte Freude, wenn da nicht die lästige Konkurrenz wäre. Drei Computergegner bauen auf dem gleichen Szenario wie Ihr Eisenbahnlinien auf. Manche stellen sich mehr, andere weniger geschickt an. Geht ein Computerrivale pleite, scheidet er aus dem Spiel aus, doch schon bald taucht ein neuer Unternehmer auf, der den leeren Platz wieder einnimmt. Hat ein Konkurrent in einer Stadt eine Station gebaut und sie an sein Streckennetz angeschlossen, dürfen Sie Ihre Linie nicht an diese Stadt anbinden — es sei denn, man wagt einen Preiskrieg. In diesem Fall rivalisieren zwei Linien um die Gunst der Stadtväter. Diese Bürgermeisterrunde stimmt einmal pro Spieljahr ab, welche Linie am schnellsten und gründlichsten die Güter ihrer Stadt transportiert. Erst wenn sich eine Zweidrittelmehrheit für eine der beiden Eisenbahnlinien entscheidet, gilt diese als Sieger. Der Verlierer muß aus der Stadt verschwinden; seine Station und alle Streckenteile, die zu dieser Stadt führen, sind verloren.

Mit Maussteuerung kommt Ihr durch alle Menüs, Strecken werden durch einfaches Anklicken gelegt. Ist ein Tunnel oder eine Brücke nötig, um unwegsames Gelände zu durchqueren, werdet Ihr vom Programm entsprechend informiert. Auch Steigungen sollte man nicht übersehen, die das Vorankommen Ihrer Züge ziemlich erschweren können.

Neben der Wahl von Routen, Städten und Frachtverbindungen bietet Railroad Tycoon bis ins letzte Detail eine Fülle von Optionen. Ihr könnt neue Lokomotiven kaufen, Eure Stationen mit Hotels, Restaurants und anderen Gebäuden vollpflastern, um ein bißchen Extra-Umsatz zu erwirtschaften. Auf höheren Schwierigkeitsgraden können Züge auch zusammenstoßen, was genaueste Streckenplanung und den Einsatz von Signalen nötig macht. Insgesamt kann Eure Gesellschaft bis zu 32 Züge, 32 Stationen plus 64 Signalposten umfassen. Schon ab fünf Zügen, die gleichzeitig unterwegs sind, muß man gut aufpassen, um nicht den Überblick zu verlieren.

Viele Feinheiten und Statistiken runden die Lok-Legende ab. Bricht einer Eurer Züge einen Geschwindigkeitsrekord, dürft Ihr ihm einen schneidigen Namen geben. Baut man seine Stationen aus, wird der Vorgang in animierten Grafiken gezeigt. Weil das komplexe Programm ein echtes Langzeitspiel ist, darf man vier Spielstände speichern. Setzt Ihr Euch zur Ruhe (Beendigung des Spiels), wird außer der Punktzahl noch ein Rang ermittelt, der von Eurem Erfolg als Eisenbahnboß abhängig ist (das Spektrum reicht von "Landstreicher" bis "Präsident").

Die getestete MS-DOS-Version läuft mit CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten. Sie benötigt mindestens 512 KByte RAM (640 KByte bei VGA). Außerdem empfehlen wir Farbmonitor, Festplatte und Maus, um das Programm optimal spielen zu können. AdLib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt und bieten schmissige Eisenbahnermusik. Microprose hat zwar vor, das Programm für Amiga und Atari ST umzusetzen, doch das kann lange dauern. Wann der Startpfiff zur Programierung dieser Umsetzungen fällt, ist zur Stunde noch offen. *hl*



Genre: Simulation
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 92%	**AMIGA**
Grafik: 68% Sound: 62%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 92%	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

FLATTERNDER FLUGSAURIER

Dragon Strike

Simulationsfans, die vom ewigen Fliegen mit F-16, F-15, F-19, F-Irgendwas die Nase voll haben, dürfen sich auf den Drachenflugsimulator "Dragon Strike" freuen. Kein elektronisches Equipment, Edelmetall-Flügel oder Strahltriebwerke findet der heimische Pilot in diesem Programm, vielmehr Vogelflug auf ledernen Schwingen ist angesagt.

Dragon Strike spielt in der sog. Dragonlance Fantasy-Welt. In diesem Szenario aus der AD&D-Reihe steuern Sie einen schuppigen Feuerspucker durch rund zwei Dutzend Missionen. Die Aufträge reichen vom Abfangen von Spion-Drachen über Unterstützungsflüge für eigene Bodentruppen bis zum Luftduell Drachen gegen Drachen. Statt Orden und Punkten erhalten Sie nach dem erfolgreichen Abschluß einer Mission wie in einem Rollenspiel mehr Gesundheitspunkte und einen höheren Rang. Je nach eigenem Status stehen Ihnen sogar unterschiedlich starke Drachen zur Verfügung. Ab und zu werden Spezialaufträge verteilt, in denen Sie sich anstelle einer Beförderung einen feinen Gegenstand ergattern können. Da winken z.B. dickere Rüstungen oder bessere Waffen.

Dem Fantasy-Hintergrund angepaßt wurden natürlich die Waffen und Instrumente, die dem Flieger zur Verfügung stehen. Statt HUD-Display, Infrarotraketen und Treibstoffanzeige gibt es jetzt Drachenatem, Lanze und Anzeigen für Gesundheit und Ermüdung des Flugtiers sowie des Reiters. Auf Radar und alternative Blickrichtungen muß man allerdings nicht verzichten. Statt eines Radarsystems findet der Spieler eine Kristallkugel. Auf Knopfdruck können Sie vom Sattel aus nach vorn, hinten und zur Seite schauen. *mh*



Auf zum letzten Gefecht (MS-DOS/VGA)



Hier stört keine Flak den Drachenflug, dafür sind es Bogenschützen (MS-DOS/VGA) ▶

Gut!

Auf den ersten Blick sieht Dragon Strike beeindruckend aus. Besonders gelungen sind die Zwischenbilder, die man vor jeder neuen Mission zu sehen bekommt — unter VGA absolute Spitzenklasse. Technisch ist das Programm voll auf der Höhe: Wenn die Drachenschwinge rauscht, kommt Laune auf. Die Idee, eine Flugsimulation mit einer Fantasy-Geschichte zu koppeln, gibt dem Spiel Pep und verdient ein Extralob. Leider langt's nicht ganz für mein fröhlichstes Gesicht: Dazu spielen sich die Missionen zu ähnlich. Ziel anfliegen, Drachen pusten lassen oder mit der Lanze zustecken, und dann heimfliegen — das ist mir etwas zu begrenzt. Wer sich davon nicht beeindrucken läßt und einen einfachen Flugsimulator mag, wird exquisit bedient.

STECKBRIEF

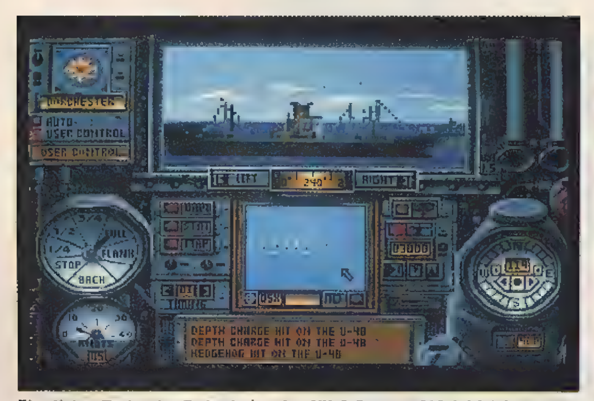
Genre: Simulation
Hersteller: SSI; Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 74%	**AMIGA**
Grafik: 70% Sound: 23%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 74%	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Gut!



Zuerst stand ich dem Drachenflug-Simulator ganz schön skeptisch gegenüber, aber meine Bedenken wurden ziemlich schnell zerstreut. Fliegerisch ist alles vorhanden, was dem Simulationsfan Freude bereitet. Sturzflüge sind genauso drin wie elegantes Schweben im Segelflug und harte Luftduelle. Im Gegensatz zu Anatol fand ich die Missionen abwechslungsreich und spannend. Zwar ist die Umgebung und die Steuerung etwas ungewohnt, aber nach kurzer Warmspielphase kommt man prächtig mit dem Drachen zurecht. Besonders schnuckelig sind die stilvollen Storys, die sich durchs Spiel ziehen, die feinen Extras und die VGA-Grafik. Unter EGA und ohne AT wird "Dragon Strike" allerdings zur elenden Quälerei.



Ein dicker Tanker im Fadenkreuz des VII-C-Bootes (MS-DOS/VGA)



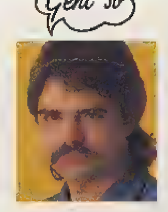
Nicht gerade der goldene Schuß... (Amiga)

U-BOOT UNTERGANG

Wolfpack

Hobby-Seebären sind in letzter Zeit ja nicht gerade mit Simulationen verwöhnt worden. Die Seeschlachtsimulation "Wolfpack" soll dieses Defizit wieder ausgleichen. Auf fünf Schauplätzen aus dem zweiten Weltkrieg dürfen Sie entweder auf deutscher Seite U-Boote befehligen oder unter amerikanischer Flagge Zerstörer und Frachter durch die See steuern. Neben einem guten Dutzend vorgefertigter Missionen dürfen Sie mit dem im Programm eingebauten "Mission-Builder" eigene Szenarien basteln.

Dann begeben Sie sich an Bord Ihres Bootes. Hier findet der Heimkapitän alle Instrumente, die das Seefahrerleben einfacher machen. Neben Radar, Tiefenmesser und Waffensystemen gibt es noch schmucke Ferngläser mit der Sie die Gegend betrachten können. Per Tastendruck kann man zwischen den verschiedenen Schiffen Ihrer Einheit umschalten und im Bedarfsfall auch einen Autopiloten aktivieren. Wer möchte, kann mit einem Kumpel spielen. Hier übernimmt jeder eine Seite und steuert rundenweise seine Schiffe. *mh*



Am Anfang macht "Wolfpack" einen sehr guten Eindruck, aber nach ein paar absolvierten Missionen läßt die Motivation deutlich nach. Zwar sieht die Grafik unter VGA schnuckelig aus, der AdLib-Sound sorgt für die nötige Atmosphäre, viele Einstelloptionen sorgen für Variantenreichtum und die Maussteuerung ist durchdacht, aber ein dickes Manko dämpft den Spielspaß ganz gewaltig. Denn leider kann man keinen eigenen Kaptitän "erschaffen", der durch Erfolge Punkte, Orden oder Beförderungen bekommt. Zum anderen hält sich der Realismus ziemlich stark in Grenzen.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Nova Logic/Mirrorsoft, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 54%	AMIGA
Grafik: 59% Sound: 38%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 54%	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

MURKS AUS METALL

Heavy Metal

Wo dürfen Männer noch Männer sein? An Bord eines M1-Panzers, hinter einem schweren Geschütz und in einem Militär-Jeep, der raketenspuckend querfeldein rast. Daß diese Kombination besondere Ergiebigkeit in Sachen Spielspaß ausstrahlt, meinen zumindest die Herren von Access Software. Ihr kruder Militär-Mix "Heavy Metal" bietet eine Kombination aus diesen drei Actioneinlagen. Außerdem kommt noch etwas Taktik ins Spiel, denn auf einer Landkarte müßt Ihr Eure Verbände clever hin- und herschieben.

Je stärker eine Division ist, die auf eine Computereinheit trifft, desto mehr Leben habt Ihr in der entsprechenden Actionsequenz. Auf den ersten Blick schaut das Programm ein wenig nach Simulation aus, doch im wesentlichen sind fixe Reaktionen gefragt. Unterschiedlich ist lediglich die Art der Beballerung: Mal bewegt man ein Fadenkreuz per Maus über den Bildschirm, mal steuert man mit Links/Rechts-Manövern einen Jeep an Bodenunebenheiten vorbei. Der Feuerknopf wird gleichermaßen heftig strapaziert. *hl*



Die Programmierer haben eine merkwürdige Vorstellung davon, was auf einem Computer Spaß machen soll. Drei Actioneinlagen, die auf Dauer sehr stupide und eintönig sind, verbunden durch ein anfängerhaftes Taktikspiel, eingebettet in einen Rahmen militärischen Kettengerassels — Bäh! Wenn Heavy Metal eine anspruchsvolle Simulation wäre, würde ich nicht so heftig rummeckern. Aber das Verhackstücken des altbekannten Sprite-Abschießens in drei wenig originellen Variationen ist fortgeschritten öde. Spielideen von vorgestern auf Computern von heute: Ein Schuß in den Ofen für junggebliebene kalte Krieger.

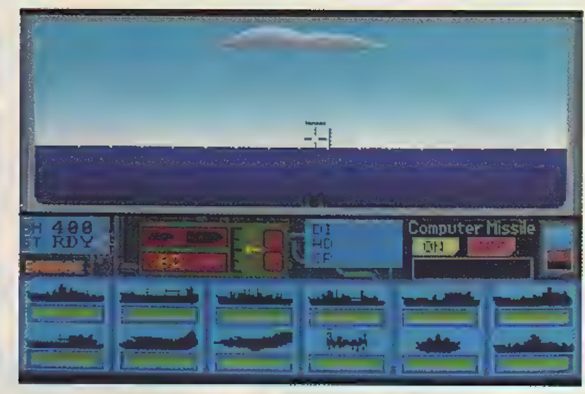
STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Access, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 39%
in Vorbereitung	Grafik: 67% Sound: 56%
	POWER-WERTUNG: 39%
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung



Bootsrennen mit gutem Ansatz, aber wenig Spielreiz (C 64)



An der Realität vorbei und überflüssig: U.S.S John Young (Amiga)

SPRITZIG WIE SIRUP

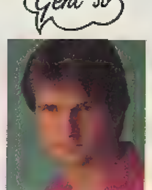
Power Boat U.S.A.

In "Miami Vice" fährt er einen schnittigen Testarossa. Auch privat bevorzugt er Extravagantes, denn beim "Power Boat"-Rennen ist er Weltmeister. Mit "Power Boat U.S.A." macht man Don Johnson zwar keine Konkurenz, kann sich aber auch auf dem Computer spritzige Wasserschlachten liefern.

Zur Auswahl stehen vier Boote; eines ist sogar vom Typ "Don Johnson Spezial". Bevor man dann für eine der sechs Strecken zugelassen wird, muß man sich in einem Testrennen für die Strecke qualifizieren. Vor dem eigentlichen Rennen sollte man Treibstoff und Ersatzteile im Boot lagern. Denn im Rennen kann so manches zu Bruch gehen, das man reparieren kann.

Dann wird's ernst. Die Strecken führen quer zwischen den Keys vor Miami durch, vor San Franzisco oder auch im Mississippi entlang. Dabei gilt es die Maschinen des Bootes nicht zu überhitzen, da die Reparatur zuviel Zeit kostet. Auch die Trimmung, durch die das Rennboot Wasserkontakt behält, muß ständig nachgestellt werden. *hf*

Geht so



Viel zu tun hat man bei "Power Boat U.S.A." nicht: Zwischen den Bojen hindurchfahren, Trimmung nachstellen, Gegner überholen. Noch dazu wird man aus heiterem Himmel von Gegnern gerammt (obwohl diese scheinbar meterweit weg sind), so daß man das Rennen von vorne anfangen muß. Da der einzige Gegner in der Bestenliste zudem scheinbar im Schneckentempo gefahren ist, hält sich der Anreiz, bessere Zeiten zu fahren, in Grenzen. Nette Ansätze, wie die Bootsreparatur und das Nachstellen der Trimmung sind zwar da. Das reichte aber nicht, um aus Power Boat U.S.A. ein tolles Spiel zu machen.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

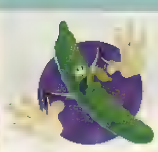
MS-DOS 58%	AMIGA
Grafik: 58% Sound: 23%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 58%	
ATARI ST	**C 64 48%**
nicht geplant	Grafik: 32% Sound: 31%
	POWER-WERTUNG: 48%

WASSER-WAHN

U.S.S. John Young

Die arabischen Nationen unter Führung des Irans haben 1995 für die Industriestaaten den Ölhahn zugedreht. Sie spielen in dem Seegefechtsdrama "U.S.S. John Young" einen ehemaligen Admiral, der eine Privatflotte sein eigen nennt. In vier unterschiedlichen Seegebieten müssen Sie jeweils fünf Kampfeinsätze überstehen, um die ölfördernden Staaten in die Knie zu zwingen. Am Anfang des Spieles geben Sie Ihrem Kapitän einen Namen, suchen sich Ort und den Auftrag sowie die Tages- oder Nachtzeit aus. Haben Sie die Einstellungen hinter sich gebracht, starten Sie die Seereise an Bord Ihres Zerstörers. Hier kann zwischen verschiedenen Stationen wie z.B. Brücke, Motorraum, Kartenraum und Waffenstand umgeschaltet werden. Treffen Sie auf Gegner, können Sie diese mit Bordkanone, Raketenwerfer, Torpedos oder Wasserbomben außer Gefecht setzen. Nach der Schlacht darf man treibende Trümmer einsammeln, um diese im nächsten Hafen gewinnbringend zu verscherbeln. Acht Spielstände dürfen gespeichert werden. *mh*

Hilfe





Heiliger Neptun, was ist denn das für ein Mist? Auf der Verpackung von U.S.S. John Young steht ganz großspurig "Warship Simulation". Damit hat dieses Machwerk nun ganz und gar nichts zu tun. Das eigene Schiff dümpelt leise vor sich hin und der Gegner driftet direkt auf einen zu. Fünfmal auf den Joystickknopf gedrückt und schon ist die Mission erfüllt — Aaargh! Die Grafik ist laienhaft, blockartig, einfallslos und wird dem Amiga in keinster Weise gerecht.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Magic Bytes, Zirka-Preis: 45 bis 65 Mark

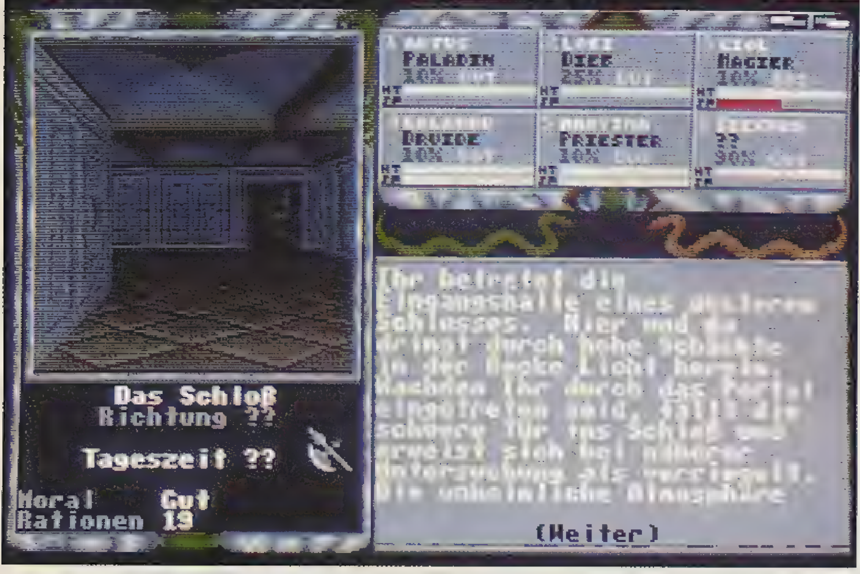
MS-DOS	AMIGA 9%
in Vorbereitung	Grafik: 21% Sound: 30%
	POWER-WERTUNG: 9%
ATARI ST	**C 64 10%**
in Vorbereitung	Grafik: 32% Sound: 8%
	POWER-WERTUNG: 10%



Haben Sie Fragen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel. 069/778025

RUF DER WILDNIS

Legend of Faerghail



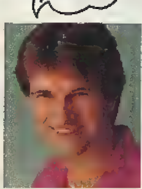
Wer oder was mag wohl hinter der nächsten Ecke lauern? (Amiga)

Im Tal von Faerghail ist der Teufel los! Marodierende Ork-Horden durchstreifen das Land, Flora und Fauna sind in Aufruhr, Beutelschneider und andere finstere Gesellen lauern auf jeden braven Wanderer. Sogar die friedliebenden Elfen, mit denen die Menschen von alters her in Harmonie gelebt haben, sind zu blindwütigen und gnadenlosen Gegnern geworden.

Keine Frage, daß Sie sich dieser Herausforderung stellen. Zunächst gilt es, sechs tüchtige Gefährten zu finden, die sich in das Abenteuer stürzen. Sie können Ihre "Party" aus vorgefertigten Charakteren zusammenstellen oder Ihre Wunschpartner selber basteln. Dabei hat man die Wahl zwischen sechs Rassen und zwölf Berufen mit den unterschiedlichsten Fertigkeiten. Im Städtchen Thyn, dem Ausgangspunkt Ihrer Reise, können Sie für jeden Ihrer Helden ein Konto anlegen, bessere Ausrüstung kaufen, Schätze verhökern, in Kneipen die neusten Gerüchte aufschnappen und Ihre Wunden kurieren.

So vorbereitet, beginnt das Abenteuer für unsere Helden vor den Toren von Thyn. Hier hat man nun ausgiebig Gelegenheit, sich im Monsterplätten zu üben; das umfangreiche Kampf- und Magiesystem läßt viel Raum für taktische Finessen. Friedliche Naturen sollten die potentiellen Gegner erst einmal in ein Gespräch verwickeln (vorausgesetzt, man ist der jeweiligen Sprache mächtig). Wird die Situation allzu brenzlig, bleibt immer noch Zeit für einen Rückzug. In der dreidimensional dargestellten Landschaft gibt es viel zu entdecken. Magische Brunnen, verfallene Tempel, Friedhöfe mit geheimnisvollen Grabsteinen, Städte der Elfen und finstere Dungeons. *vw*

Gut!



Dieses Programm scheint mir zwei Jahre zu spät zu kommen: Damals erschien nämlich der C 64-Klassiker "Bard's Tale" auf dem Amiga. "Legend of Faerghail" lehnt sich mächtig an das damalige "Bard's Tale"-Spielprinzip an. Es gibt zwar jede Menge Verbesserungen gegenüber dem Alt-Rollenspiel (wie das Abnutzen der Waffen und das "Kauderwelsch" der verschiedenen Sprachen). Trotzdem: viel verändert hat sich nicht. Nichtsdestotrotz bringt Faerghail Spaß. Es ist mal wieder ein "typisches" Rollenspiel, bei dem man viel kartographieren und sich "reinarbeiten" kann. Wer "Bard's Tale" mochte, kann sich Legend of Faerghail unbesehen kaufen.

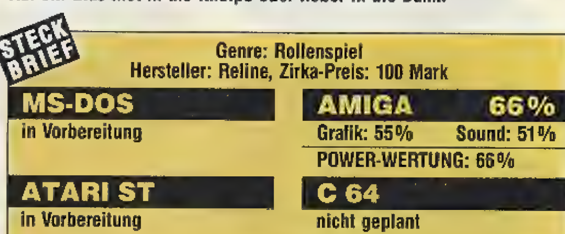
Gut!



Veteranen der "Bardś Tale"-Abenteuer werden nostalgische Gefühle bekommen: Die Ähnlichkeit ist unübersehbar, was jedoch den Spielspaß nur unwesentlich mindert. Es sind die kleinen Details, die "Legend of Faerghail" interessant machen. Wie im richtigen Heldenleben wird auch hier jedes noch so scharfe Schwert einmal stumpf. Glücklich die Abenteurer, die dann einen Schmied samt Amboß in ihrer Mitte wissen. Das Kampfsystem läßt viel Raum für eigene taktische Planung. Wem das zuviel Theorie ist, der kann den verkürzten Angriff wählen. Wer wieder einmal das Feeling aus den "Gründerjahren" der Rollenspiele erleben möchte, der ist gut bedient.



Auf ein Glas Met in die Kneipe oder lieber in die Bank?



STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Reline, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	**AMIGA 66%**
in Vorbereitung	Grafik: 55% Sound: 51%
	POWER-WERTUNG: 66%
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Dragonflight

Eine mächtige und magiekundige Rasse von Drachen lebte vor Urzeiten friedlich mit Elf, Mensch und Zwerg in dem Fantasyland Ontaflareth zusammen. Allerdings gab's einige unzufriedene Drachen, denen es zu geruhsam war. Ein fieses Drachenmädel meuchelte den Drachenkönig, und so entbrannte ein langer Krieg, in den alle anderen Rassen verwickelt wurden. Im Verlauf der langen Auseinandersetzung verschwanden nicht nur die Drachen, sondern es gingen auch die magischen Künste verloren.

Eure Aufgabe in dem komplett deutschen Rollenspiel "Dragonflight" ist es, soviel der alten Magie wie möglich und eventuell die Drachen wiederzufinden. Neben der Hauptaufgabe warten noch zahlreiche kleine Extramissionen auf Euch, die von einigen Bezirkskönigen verteilt werden.

Ihr steuert eine vierköpfige Truppe durch die Lande. Neben einem kräftigen Kämpfer gibt es einen Magier, eine zarte Elfen-Maid und einen bärtigen Zwerg. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen könnt Ihr die Charaktere nicht selber erschaffen, sondern diese werden Euch vom Programm vorgegeben. Alle vier haben besondere Stärken und Schwächen.

Um nun Eure Aufgabe zu erfüllen, müßt Ihr das komplette Land Ontaflareth bereisen, Städte besuchen, mit dem Schiff übers Meer brausen, um entlegene Inseln zu finden, in tiefe Labyrinthe absteigen und Euch mit allen im Spiel vorkommenden Leutchen unterhalten. Informationen, Ausrüstung und allerlei anderes Abenteurerzubehör, wie Kompaß, Fackeln und Nahrung, gibt es gegen bare Münze in den Städten zu kaufen. Tolle magische Waffen und Zaubersprüche findet die Party meist in den verwinkelten Dungeons.

Das Land selbst seht Ihr im "Ultima"-Stil aus der Vogelperspektive. Eine Stadt oder ein Dungeoneingang ist hier als kleines Icon zu sehen. Betretet Ihr nun eine Ortschaft oder ein Labyrinth, schaltet die Bildschirmdarstellung um. Die Städte werden nun vergrößert, während die Dungeons in 3D à la "Dungeon Master" zu sehen sind. Eine ganz andere Darstellungsform erscheint bei Prügeleien mit Monstern. Kommt es im Land oder im Dungeon zum Kampf, seht Ihr die Charaktere und die Monster von der Seite. In diesem Kampfbild erscheint zusätzlich ein kleines Fenster, in dem Ihr dieselbe Szene in einem Positions-Raster von oben seht. Hier könnt Ihr genau erkennen, welcher Charakter wo steht. Gekämpft wird in Runden. Je mehr Erfahrung ein Partymitglied hat, desto mehr Züge pro Runde darf er ausführen.

Gesteuert wird Dragonflight komplett mit der Maus. Dragonflight wird übrigens auf doppelseitigen Disketten ausgeliefert. Besitzer von einseitigen Laufwerken können bei Thalion das Spiel auf einseitigen Disketten nachbestellen.

mh

Gut!



Knapp drei Jahre standen zwischen den ersten Bildern und der Fertigstellung des Rollenspiels "Dragonflight" — aber das lange Warten hat sich gelohnt. Besonders gelungen finde ich das große Spielgebiet und die schön verzwickten 3D-Dungeons. Für die nötige Abwechslung sorgen fiese Monster in Hülle und Fülle, viele Gegenstände und famose Einzelmissionen. Das taktisch angehauchte Kampfsystem spricht auch den alten AD&D-Hasen an, und die gute Benutzerführung ist extrem einsteigerfreundlich. Durch die reichhaltigen (streckenweise mit herrlichen Anspielungen gespickten) Texte wird Dragonflight allerdings eher die Ultima-Fans ansprechen als die pures "Hack'n Slay"-gewöhnten "Bard's Tale"-Freunde. Leider trüben einige kleine Eigenheiten von Dragonflight das ansonsten famose Spiel. Mir persönlich fehlt das Automapping (ich hasse Kartenzeichnen), in den Dungeons gibt es Geheimgänge, die leider nicht ganz fair versteckt sind, und teilweise sieht die Grafik etwas laienhaft aus. Aus diesen Gründen hat Dragonflight bei mir die "Höchstnote", wenn auch nur knapp, verfehlt.

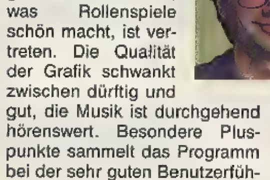


Wer haust denn hier im tiefsten Dungeon? (ST)

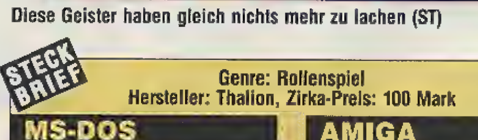


Diese Geister haben gleich nichts mehr zu lachen (ST)

Gut!



Dragonflight ist das erste deutsche Rollenspiel, das mich überzeugt. Ein Feuerwerk an neuen Ideen wird nicht gerade abgebrannt, doch alles, was Rollenspiele schön macht, ist vertreten. Die Qualität der Grafik schwankt zwischen dürftig und gut, die Musik ist durchgehend hörenswert. Besondere Pluspunkte sammelt das Programm bei der sehr guten Benutzerführung. Der Schwierigkeitsgrad ist gerade richtig und läßt Einsteigern eine Chance, die dank der tadellosen deutschen Texte auch keine Sprachprobleme haben. Ärgerlich, daß es in den Dungeons kein Auto-Mapping gibt. Wer sich nicht verlaufen will, muß wohl oder übel Karten zeichnen. Bei Amigas und STs mit 512 KByte wird zudem häufig nachgeladen: Wohl dem tapferen Abenteurer, der Macht über eine Speichererweiterung hat.



STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Thalion, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST 77 %
Grafik 63 % Sound: 65 %
POWER-WERTUNG: 77 %

C 64
nicht geplant

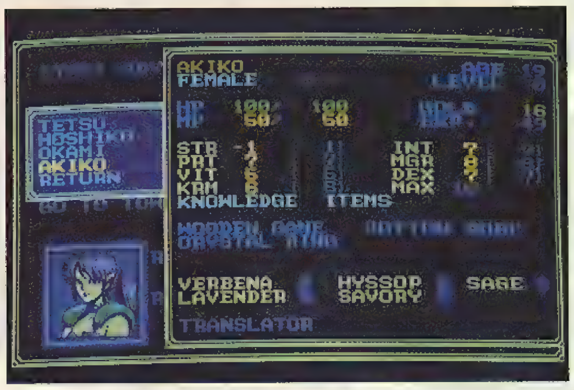
QUARTETT-QUAL

Sorcerian

Im Gegensatz zu den meisten Sierra-Programmen ist "Sorcerian" keine vollständige Eigenproduktion. In Japan gibt es Sorcerian schon über zwei Jahre für dort etablierte Computer-Systeme. Sierra hat sich vom japanischen Software-Giganten Falcom (die Jungs haben übrigens auch "Y's" entwickelt) die Lizenz besorgt, um Sorcerian für MS-DOS umzusetzen. Wir testeten eine spezielle AT-Version, die auf "normalen" PCs nicht läuft.

Trotz des voluminösen Handbuchs (über 100 engbedruckte Seiten wollen studiert werden) ist Sorcerian kein reinrassiges Rollenspiel. Die Bezeichnung Action-Adventure mit Rollenspiel-Touch trifft eher den Kern der Sache. Die Kämpfe der vierköpfigen Abenteurer-Truppe werden nämlich größtenteils aktiv, also mit Schwerthieb oder Feuerball-Wurf mittels Joystick/Tastatur, ausgefochten. Ehe man sich allerdings in eine von 15 verschiedenen Missionen stürzt, muß man sich zunächst seine Charaktere zusammenstellen und in der nahen Stadt ausbilden. Wer soviel Zeit nicht investieren will, der kann die bereits auf Diskette gespeicherten, vorgefertigten Kämpfer "adoptieren".

Das Spielfeld wird konsequent von der Seite gezeigt und scrollt brav mit, wenn sich das Quartett dem Bildschirmrand nähert. Ein Steuerkommando gilt für die gesamte Truppe — springt der erste hoch, hüpfen die anderen drei ohne zu murren hinterher. Je nach Mission muß man diverse Rätsel lösen, Gegenstände wiederbeschaffen, mit Personen plaudern, Monster plätten und magische Extras aufsammeln (insgesamt stehen über 30 defensive bzw. offensive Zaubersprüche zur Verfügung). *mg*



In der Gruppe kämpfen Männer und Frauen (MS-DOS/EGA)

Geht so

Man merkt "Sorcerian" sein Alter von drei Jahren deutlich an. Mit dem Genreverwandten "Y's" kann es keinesfalls konkurrieren. Sorcerian ist ein etwas verunglückter Mischmasch aus Action- und Rollenspiel. Für den Action-Liebhaber sind die Kampfhandlungen viel zu simpel und beschränkt; die eingefleischten Rollenspieler fühlen sich dadurch auf den Schlips getreten. Die ersten paar Abenteuer habe ich noch mit Interesse gelöst, nach dem vierten Streich wurde es mir dann zu eintönig. Da jede Landschaft immer von der Seite gezeigt wird, und der Spielablauf nicht großartig abwechselt (bringe Objekt A zu Person B; die gibt Dir Objekt C, das wiederum Person D braucht, damit sich Ausgang F öffnet), bleiben die Überraschungs-Momente fast gänzlich aus — mir ist das Ganze etwas zu berechenbar. Warum diese Version nur auf ATs läuft, ist mir übrigens schleierhaft. Technisch gleichwertiges habe ich auch schon auf 10 MHz-PCs gesehen.

Geht so

Eigentlich sollte man annehmen, daß bei einer Zusammenarbeit des Adventure-Experten Sierra mit dem japanischen Rollenspiel-Profi Falcom nur tolle Programme herauskommen. Denkste! Die Rollenspiel-Handlung beschränkt sich größtenteils aufs Killen von Monstern — mir ist das zu simpel. Thema Grafik: Es wird zwar die hohe EGA-Auflösung von 640 x 350 Punkten ausgenutzt, das schlägt sich allerdings nicht großartig in der Qualität der Grafik nieder. Alles in allem ist "Sorcerian" kein typisches Rollenspiel, sondern mehr ein Action-Adventure mit Rollenspiel-Touch. Nur für ausgesprochene Fans dieses Genres zu empfehlen.

STECKBRIEF

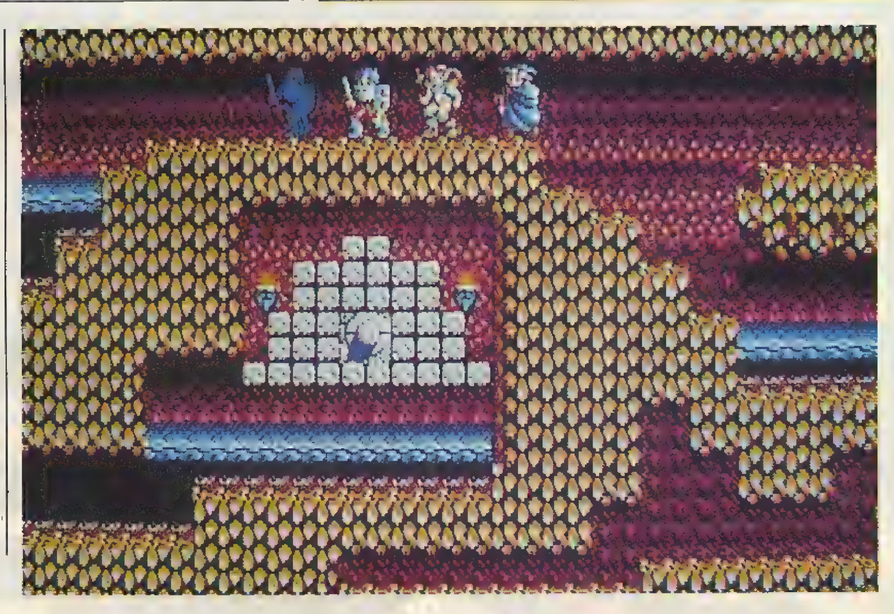
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 130 Mark

MS-DOS 55%
Grafik: 58% Sound: 72%
POWER-WERTUNG: 55%

AMIGA
nicht geplant

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant



Um an den Schalter zu kommen, muß man erst das Wasser aus den Gängen ablassen (MS-DOS/EGA) ▶


Seit Äonen sehnsüchtig erwartet - jetzt endlich gibt´s POWER PLAY zum Abonnieren!
- mit Berichten und beinharten Tests von Computer- und Videospielen
... das hypergalaktische Verwirrspiel als Begrüßungsgeschenk
- neueste Software auf Herz und Nieren geprüft
- mit Tips&Tricks zu den schwierigsten Spielen
Im Abo nur 5,80 DM anstatt 6,50 DM
... und dazu mit noch mehr Vorteilen:
den Preisvorteil
bequeme Zahlungsweise
das Begrüßungsgeschenk wird mit Lichtgeschwindigkeit geliefert (dieser Extra-Service kostet nix!)
...oder wißt Ihr was Besseres??!
5/90 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN
DM 6,50
POWER PLAY
SOFTWARE

Nutzt die Vorteile des besonders günstigen Jahresangebotes und schickt die Karte am besten heute noch ab!

POWER PLAY JAHRES-ANGEBOT

1. ***Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!***

2. ***Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!***

3. ***Ihr bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!***

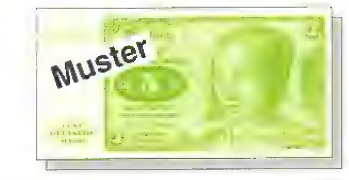
4. ***Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!***

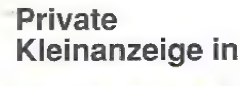
5. ***Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!***

WO GIBT ES DAS SONST NOCH IN DIESER GALAXIS??!

Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

Mit 5 Mark dabei!







Bitte Karten an der Perforation heraustrennen.

HALT- HERR POST-BOTE! HIER SEIN NOCH KLEINANZEIGE FÜR POWER PLAY!

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

☐ **Amiga** ☐ **C 64/128** ☐ **MS-DOS-PCs** ☐ **Atari ST** ☐ **Sega Master** ☐ **Sega Mega** ☐ **Nintendo** ☐ **PC-Engine**
☐ **Kontakte**

☐ DM 5,- liegen ☐ bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) ____ Ort ____ Unterschrift ____

Eure Nachricht an die Redaktion

POWER PLAY MITMACH-KARTE

Folgende Artikel aus Ausgabe ________ haben mir besonders gut gefallen:

1. ____________________ *Seite* ______

2. ____________________ *Seite* ______

3. ____________________ *Seite* ______

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. ____________________ *Seite* ______

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen: ____________________

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen ____________________

Welche Spiele wollen Sie sich demnächst kaufen ____________________

Bitte sagen Sie uns hier, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name /Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte frankieren, 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

POWER PLAY LESER - HITPARADE

Gewinnt mit POWER PLAY!

Die Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname Alter

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Power Play

Redaktion

Markt&Technik Verlag AG

Hans-Pinsel-Str.2

8013 Haar

GEWINNT MIT BOMICO



Fast geschenkt: Ein ganzes Jahr lang verlosen wir insgesamt 14400 Mark und zwölf feine Walkman. Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen richtig beantworten...

Was gibt's besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Oben seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico". Ihr müßt jetzt einfach die richtige Softwarefirma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Softwarehaus Exxos programmiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Bomico
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 16. Juli 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

BOMICO

TOP TEN

1. Rings of Medusa
2. Sim City
3. F 29
4. Tie Break
5. Rainbow Islands
6. Drakkhen
7. North & South
8. Castle Master
9. Cabal
10. Full Metal Planete

COMPACT DISC



Sam Brown: April Moon

Das zweite Album von Sam Brown steht unter dem Motto "Masse statt Klasse". 16 mittel temporierte, teils jazz-angehauchte Songs werden geboten. Nicht alle sind gelungen: ab und zu verkünstelt sich Sam Brown derart mit ihrer Stimme, daß einem die Haare zu Berge stehen. Der Rest ist sowohl kompositorisch als auch von der Interpretation her auf der Höhe. Kein Meisterwerk, aber mindestens zur Hälfte elegant vorgetragene Bar-Musik. *mg*

A&M 397036-
64:21 Minuten / 16 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Robert Plant: Manic Nirvana

Auf seinem neuen Solo-Album heizt der Ex-Leadsänger von Led Zeppelin tüchtig ein: Robert Plant serviert einen Kracher nach dem anderen, angesiedelt zwischen Blues- und Hard Rock. Trotz harter Gangart stecken die Songs voller Ideen. Gut geeignete Hämmer zum Baß-Boxentest sind "Your Ma said you cried" und "Big Love". Nur beim bluesigen "Ship of Fools" setzt der Maestro seine whiskygegerbten Stimmbänder im Balladentempo ein. *hl*

Esparanza 7567-91336-2 YS
49:38 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Fleetwood Mac: Behind the Mask

Ohne die treibende Kraft Lindsay Buckingham ist Fleetwood Mac nur die Hälfte Wert. Die meisten der 13 neuen Songs plätschern recht leblos vor sich hin. Nur bei wenigen Liedern klingt die Genialität durch, die Fleetwood Mac in vergangenen Tagen ausgezeichnet hat. Der Plattenname "Behind the Mask" kommt der Wahrheit recht nahe: Hinter der Maske des Biedermanns vermutet man eine Supertruppe, die nur selten durchscheint. *mg*

Warner 7599-26111-2
54:28 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC



Giant: Last of the Runaways

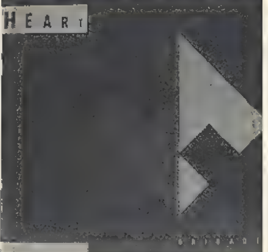
In den USA gehören Giant zu den vielversprechendsten neuen Formationen. Hierzulande pflegt die forsche Gitarren-Rockband noch den Status eines Insider-Tips, was sich angesichts des blitzsauberen Debutalbums schleunigst ändern sollte. Bei einigen Titeln klingt die Formation wie Foreigner in besseren Tagen, pflegt über weite Strecken aber einen eigenständigen Stil. Meine Anspieltips: "I'm a Believer" und "I'll see you in my Dreams". *hl*

A&M CD 5272
55:23 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

Musik · Bücher · Filme

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Henrik, Michael, Martin, Anatol und Heinrich, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher oder Videos besprochen werden, bestimmen ebenfalls die Redakteure. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Im Gegensatz zu den Spiele-Tests vergeben wir keine Punkte, sondern stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend** über **empfehlenswert, durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft.** *mg*

COMPACT DISC



Heart: Brigade

Bei den 13 Songs des neuen Heart-Albums "Brigade" ist für jeden etwas dabei, der gestylten Mainstream-Rock schätzt. Wenig überzeugend sind aber die kommerzgeknebelten potentiellen Single-Auskopplungen wie das Grand-Prix-Eurovision-reife Gruselstück "I love you". Sobald ein paar harsche Gitarren-Parts den Mief der Schlager-Seligkeit wegblasen, kommt Freude auf: Titel wie "The Night" und "Stranded" bewahren das Album vorm Abtreiben in allzu seichte Gefilde. *hl*

Capitol CDP 7918202
54:38 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

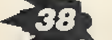
COMPACT DISC



Little River Band: Get Lucky

Was für ein Comeback! Nach längerer Schaffenspause legt die Little River Band ein Album vor, das wie ein frischer Frühjahrswind durch die Musiklandschaft braust. Die zehn temporeichen Songs sind professionell eingespielt und fetzig, aber elegant vorgetragen. Da stimmt jeder Trommelschlag, und die E-Gitarre gibt nur dann Laut, wenn sie gefragt ist — kurzum, die Jungs verstehen ihr Handwerk aufs Beste. Schwungvoller Mainstream-Rock vom Feinsten. *mg*

MCA/Curb 2292-57164-2
43:50 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert



VIDEOFILM



Elvira

Als Fernsehansagerin für drittklassige Horrorfilme fühlt sich "Elvira" nicht sehr wohl. Wie viele ihrer Kollegen träumt sie von einer eigenen Bühnenshow in Las Vegas. Da flattert ihr unverhofft ein Brief ins Haus, in dem sie zur Testamentseröffnung ihrer Großtante eingeladen wird. Hals über Kopf schwingt sich sexy Elvira (während des ganzen Films kommt sie mit einem großzügig ausgeschnittenen sowie hochgeschlitzten Kleid aus) in den Wagen und fährt in das "Wohn-Nest" ihrer Tante, um die Erbschaft anzutreten. Doch statt dem erwarteten Millionenerbe hinterläßt man Elvira nur eine verfallene Villa, einen neurotischen Pudel und ein altes Rezeptbuch — sehr zum Verdruß ihres Großonkels Vinnie, der dieses Buch unbedingt haben will.

Bei den spießigen Einwohnern stößt die schrille und wortgewandte Elvira natürlich sofort auf Abneigung. Nach mehreren mißglückten Versuchen von Vinnie, sich das Buch unter den Nagel zu reißen, kommt Elvira hinter das Geheimnis des vermeintlichen Rezeptbuches: Es enthält die mächtigsten Zaubersprüche, die sich ein Hobby-Magier wünschen kann. Im Lauf der Zeit eskaliert die Angelegenheit, und Elvira landet als Hexe verurteilt auf dem Scheiterhaufen...

"Elvira — Mistress of the Dark" entpuppt sich als Komödie mit leichtem Horror-Einschlag. Elviras derbe Sprüche und Kommentare prägen diesen Film — die Handlung degradiert zur Nebensache. Im Hinblick auf das gleichnamige Computer-Rollenspiel, kann man sich diesen Streifen durchaus anschauen. Er ist zwar nicht übertrieben komisch, aber auch nicht langweilig. *mg*

Regie: **James Signorelli**
Produzent: **Eric Gardner, Mark Pierson**
Drehbuch: **Sam Egan, John Paragon, Cassandra Peterson**
Hauptdarsteller: **Morgan Sheppard, Daniel Greene**
Laufzeit: **92 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Video-Anbieter: **New Vision**
POWER-WERTUNG: **durchschnittlich**

VIDEOFILM



D.O.A. Dead on Arrival

Manche Sauftour hat ein unangenehmes Erwachen, das stellt auch Professor Dexter Corell im Krankenhaus fest. Er hat letzte Nacht mit einem Drink nicht nur eine Masse Alkohol, sondern auch eine tödliche Strahlenlösung gekippt. Es bleiben ihm noch 48 Stunden, dann fällt er endgültig um. Doch wer war der ungezogene Oliven-Vergifter, der ihm seinen Martini verstrahlt hat? Voilà, hier kommen die Kandidaten: Morgens gab's Eierpunsch mit der geschiedenen Frau, dann trank er mit seinem Kollegen einen äußerst männlichen Whisky. Als er mit einer Studentin um die Häuser zog, blieb er an so manchem Mixgetränk hängen. Dann gab's noch den Sektempfang in der Schule, ein Gläschen hier, ein Gläschen da — und schon ist man tot. Dexter macht sich auf, seinen Mörder zu richten — quasi mit dem letzten Schluck. Bis er ihn findet, sterben viele Leute.

Dennis Quaid spielt den todkranken Professor mit Hollywood-Routine — zur Glanzleistung fehlt ihm die Angst im Nacken; er verhält sich eher wie eine Mischung aus Yuppie und Rambo. Die trinkfeste Studentin und weibliche Hauptrolle verkörpert gekonnt Meg Ryan, und als Gaststar darf man sich auf die ungeschlagen kühle Dame Charlotte Rampling freuen. Trotz dem ungewöhnlichen Kniff, den Held gleich zu Beginn zur "wandelnden Leiche" zu machen, ist D.O.A. kein Knüller — die übliche amerikanische Dutzendware. Der Film ist zwar spannend inszeniert, doch wegen des hohen Krimi-Standards schliddert D.O.A. haarscharf an einem "empfehlenswert" vorbei. *al*

Regie: **Rocky Morton, Annabel Jankel**
Produzent: **Ian Sander, Laura Ziskin**
Drehbuch: **Charles Edward Pogue**
Hauptdarsteller: **Dennis Quaid, Charlotte Rampling, Meg Ryan**
Laufzeit: **100 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Video-Anbieter: **Touchstone**
POWER-WERTUNG: **durchschnittlich**

BUCH

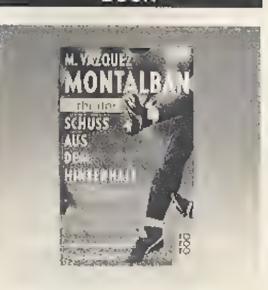


Der grüne Planet

...sieht auf den ersten Blick sehr friedlich aus. 13 Rebellen werden von der Erdregierung ausgesetzt, auf daß sie dort der Menschheit keinen Schaden mehr zufügen. Schon öfter wurde der Planet als Mammut-Gefängnis zweckentfremdet, und die Rebellen sind guter Hoffnung, eine Kolonie vorzufinden. Die Kolonie gibt es zwar, aber sie sieht aus, als wäre sie vor fünf Minuten verlassen worden. Der Planet ist menschenleer — der Kampf geht los. *hf*

ISBN: **3-453-00443-4**
Autor: **Joan C. Holly**
Verlag: **Heyne**
Preis: **6,80 Mark**
POWER-WERTUNG: **empfehlenswert**

BUCH



Schuß aus dem Hinterhalt

Wer will dem neuen Mittelstürmer-Star des FC Barcelona an den Kragen? Die Fans der gegnerischen Mannschaft? Ein ausländischer Drogenring? Oder soll die Fußball-Meisterschaft durch Morddrohungen manipuliert werden? Ein neuer Fall für Pepe Carvalho. Der zehnte Band des spanischen Kult-Autors — für Freunde des anspruchsvollen Krimis. *vw*

ISBN: **3-499-42955-1**
Autor: **Vazquez Montalban**
Verlag: **Rowohlt**
Preis: **9,80 Mark**
POWER-WERTUNG: **empfehlenswert**

BUCH



Äon

Im Jahre 2000 taucht nach einem spektakulären Licht am Himmel ein Asteroid auf. Er geht von selbst in die Umlaufbahn der Erde, hat einen Durchmesser von 100 km und ist 290 km lang. Bald finden Astronauten heraus, daß das Objekt oder der "Stein", wie er bald genannt wird, hohl ist. Er ist in sieben Kammern unterteilt, wobei sechs Kammern mit Städten, landwirtschaftlichen Nutzflächen und Parkanlagen gefüllt sind. Anscheinend wurde alles von Menschen erbaut, obwohl der Asteroid nicht von der Erde stammt. Eine gigantische blaue Röhre beleuchtet die verlassene Landschaft. Die siebte Kammer ist leer — und erstreckt sich weit über die 290 km Außenlänge des Asteroiden hinaus.

Auf der Erde entbrennt zwischen den Nationen schnell ein Streit, wer denn nun das Vorrecht für die Erforschung des Steins hat. Jede Nation glaubt sich von der anderen um seine Rechte gebracht. Als ein Wissenschaftlerteam eine Reise in die Tiefen der Röhre vornimmt, entdecken sie merkwürdige Apparaturen an den Tunnelwänden und stoßen auch auf die Lebewesen in diesem Tunnel.

Ein fantastischer Roman, der sich trotz großem Umfang (600 Seiten) auf der letzten Seite noch genauso flüssig und spannend wie auf der ersten Seite liest. Ein Muß in jeder SF-Sammlung. Genau so wie Greg Bears weitere Romane "Blutmusik" und "Schmiede Gottes", die beide ebenfalls im Heyne Verlag erschienen sind. Wer zusätzliches spannendes SF-Lesefutter braucht, das dem "Äon"-Buch in nichts nachsteht, sollte sich auf alle Fälle den "Ringwelt"-Zyklus (erschienen im Bastei-Lübbe-Verlag) von Larry Niven anschauen. Für besondere Genießer bietet der Heyne-Verlag übrigens die sog. "SF-Classics"-Taschenbuchreihe an, die nicht nur fantastisch zu lesen sind, sondern auch schmuck aussehen. *hf*

ISBN: **3-453-00450-7**
Autor: **Greg Bear**
Verlag: **Heyne**
Preis: **14,80 Mark (Taschenbuch)**
POWER-WERTUNG: **hervorragend**

Comic News

Comic-Anthologien Geschichten verschiedener Zeichner zu einem gemeinsamen Thema, sind eine Seltenheit, deshalb aber um so interessanter. In dem Band **Durchbruch** vereinigten die Herausgeber **Andreas Knigge** und der Franzose **Pierre Christin** (der eine wohl bedeutendster Comic-Kenner im deutschsprachigen Raum, der andere der Autor der Serie **Valerien und Veronique**) die Elite der internationalen Comic-Künstler. Insgesamt haben sich 27 zusammengetan, um ihre Gedanken zum Thema "Fall der Berliner Mauer" zu Papier zu bringen. Die Prominentesten sind **Bilal**, **Goetzinger**, **Manara**, **Moebius**, **Schultheiss** und **Tardi**. Die Bilder und Geschichten haben allesamt die Mauer in unseren Köpfen und die Grenzen zwischen den Ländern zum Inhalt, die Ausdrucksweisen reichen von humorvoll bis bitterböse und skurril.

Der Erfolg dieses Projekts war so phänomenal, daß der Band gleichzeitig in 13 Ländern erschien. Eine Ausstellung mit den Original-Zeichnungen wird in diesem Jahr durch Europa touren. Wer die Möglichkeit hat, sie zu besuchen, sollte sich diesen Genuß nicht entgehen lassen. Die anderen müssen mit dem im **Carlsen Verlag** erschienenen Band vorliebnehmen.

Eine Mischung zwischen den berühmten Romanen um **Elric** und dem **Herrn der Ringe** ist der Fantasy-Comic **Die Chroniken des Schwarzen Mondes**, erschienen im kleinen, aber feinen **Splitter Verlag**. Zwei völlig verschiedene Abenteurer machen sich zusammen auf den Weg. Böse Zauberer kreuzen Ihre Pfade, aber auch Zwerge, die sie mit einem Holzdrachen einschüchtern. Nach zahllosen kleinen Metzeleien endet die Geschichte in einer gigantischen Schlacht, die die Welt in ihren Grundfesten erschüttert. Das hatten wir zwar alles schon, aber das zeichnerische Talent des Newcomers **Ledroit** entschädigt für das nicht ganz so hervorragende Szenario.

Ebenfalls für Kenner ist **Blei in den Knochen** von **Jaques Tardi**. In Hardcover gebunden und exzellent gedruckt präsentiert sich hier eine wunderbar schräge Kriminalgeschichte. Dabei sind natürlich die bekannten Zutaten: der ewig frustrierte und betrunkene Detektiv, seine verführerische Sekretärin, der gute und der böse Polizist, ein Reporter und außerdem ein Mord. Das Verbrechen wird — wie soll es auch anders sein — dem Detektiv angelastet, der zur Tatzeit in der Nähe war, sich aber an nichts mehr erinnern kann.

Aus diesen bekannten Ingredienzen mixt Tardi einen faszinierenden Cocktail, atmosphärisch dicht und mitreißend, voller Überraschungen und beim wiederholten Lesen immer wieder die Sinne betäubend. Erschienen ist der Band in der **Edition Moderne**; ein Schweizer Verlag, der sich des Gesamtwerks Tardis angenommen hat.

◀ **Er hackt für die freie Marktwirtschaft (»Durchbruch«), während unten PSI-Kräfte walten (»Chromiken des schwarzen Mondes«)**

Eines der berühmtesten Werke der Comic-Literatur ist **Die luftdichte Garage des Jerry Cornelius** von **Moebius**, das bei **Carlsen** erschien. Ganz taufrisch ist diese Geschichte nun nicht mehr — sie erschien bereits in dem Magazin **Schwermetall**. **Marvel Comics**, die in Amerika Serien wie **Spiderman** produzieren, haben Moebius als neuen Star entdeckt und publizieren nun die Fortsetzung des Klassikers **The elsewhere Prince**. Die Fangemeinde war entsetzt, denn darin verbindet Moebius sein berühmtes "Universum der Wunder" mit dem Kosmos der amerikanischen Superhelden. **John Difool** könnte also demnächst mit **Spiderman** um Recht und Ordnung kämpfen. Wer das erleben will (wenn auch nur, um sich richtig über diesen Niveausturz aufzuregen), sollte in einem Comic-Laden nach dieser neuen Serie fragen.

Fast schon Kultstatus hat die Geschichte **Die Überlebende** von **Paul Gillon**. In dieser Serie überlebt scheinbar allein eine junge Frau die alles zerstörende Katastrophe. Im ausgestorbenen Paris läßt sie sich von einem Roboter bedienen und tyrannisieren. Das kann nicht gutgehen: ein erbitterter Krieg bricht aus. Im **alpha-comic Verlag** erschien der zweite Teil der Serie, aber alle Hoffnungen, der Künstler könne mehr aus der abgedroschenen Story herausholen, bleiben unerfüllt. Immer wieder rutscht die Geschichte in den Bereich des Soft-Pornos ab.

Eric Hegmann/al



Auf dieser Seite habt Ihr die Gelegenheit, Eure eigenen Clubs vorzustellen und alles über andere Clubs zu erfahren: Wo sie zu finden sind und welche Leistungen sie ihren Clubmitgliedern bieten. Ab dieser Ausgabe werden wieder einzelne Clubs zu Wort kommen. Dazu werden sie von der Redaktion *POWER PLAY* angeschrieben. Also keine Angst, es kommen alle einmal dran.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computern und Videospiel-Systemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

up



Richtet Eure Zuschriften an:
Markt & Technik Verlag AG · Redaktion *POWER PLAY* · Kennwort: Clubs · Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

off
VIDEOSPIELCLUB

Den Schwerpunkt ihrer Clubarbeit sehen die Jungredakteure des Videospielmagazins "off" in der Erstellung ihrer Zeitschrift, die monatlich zum Preis von 10 Mark erscheint. Inhaltlich konzentriert sich das Magazin auf Spieletests, die Top 5 des Monats, eine Trickkiste und die aktuellsten News vom Softwaremarkt.

Ihre Lieblingsspiele sind:

PC Engine:
1. Splatter House
2. Granzört
3. Cybercore
4. Formation Soccer
5. Power Drift

Mega Drive:
1. Afterburner
2. New Zealand Story
3. Final Blow
4. Assault Suit Leynos
5. Super Real Basketball

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN

Fullshop
Computertyp: Sega
Anschrift: Stefan Janzen
Weserstr. 53
1000 Berlin 44

Double Trouble
Computertyp: Sega, Mega-Drive, Nintendo
Anschrift: Double Trouble
Matthias Herendorf & Andreas Metter
Bürgerstr. 29
1000 Berlin 47

Tele Club Deutschland
Computertyp: Atari VCS 2600; CBS Coleco vision; MB Vectrex; Schmid TVG 2000; Hanimex HMG 2650
Anschrift: Tele Club Deutschland
Ortsverband Achim
c/o Volker Niemeyer
Uesener Ring 30
2807 Achim

Atari-Computer Team e.V.
Computertyp: Atari
Anschrift: Atari Computer-Team e.V.
Postfach 12 16
2822 Schwanewede

IKS-Club
Computertyp: Atari ST
Anschrift: IKS-Club
Abt. Atari ST
Suidbroekstr. 17 B
2952 Weener/Ems

Deco Soft
Computertyp: C 64; Atari; 800 XL; Amiga
Anschrift: Thies Kagelmann
Norderdorf 25
2251 Behrendorf

Der Computer Club e.V.
Computertyp: Alle Computersysteme
Anschrift: Der Computer-Club e.V.
Postfach 11 04
3057 Nezstadt

P.D.C.
Computertyp: Amiga
Anschrift: The P.D.C.
Plk.:158730E
3300 Braunschweig

Amiga Magic
Computertyp: alle Amigas
Anschrift: Amiga Magic
c/o Marcel Kuhn
Mühlenstr. 43
5142 Ratheim

Dark Castle ST Club
Computertyp: Atari ST
Anschrift: Dark Castle ST Club
Niermiebach 52
5203 Much

Der Club
Computertyp: alle Computertypen
Anschrift: Joysoft
Gabriele Hartmann
Gottesweg 157
5000 Köln 41

VGC — The VideoGamblers
Computertyp: Sega Master System; Nintendo; Sega Mega Drive; PC-Engine
Anschrift: Andreas Knauf
Sander Str. 28
5060 Bergisch Gladbach 2
02202/37609

Stamp Computerclub
Computertyp: Atari ST; MS-DOS
Anschrift: Stamp Computerclub
Am Steinberg 89
5160 Düren

INTER Comp
Computertyp: alle Computersysteme
Anschrift: Inter Comp
Hauptstr. 6
5409 Obernhof/Lahn

Videospielclub Joystick
Computertyp: Nintendo; Sega Master System; Sega Mega Drive; PC-Engine
Anschrift: Videospiel Club Joystick
Hauptstr. 8
5429 Reckenroth
06120/7294

Copy Soft
Computertyp: C 64; C 128
Anschrift: Copy Soft
Am Kleehagen 61
5788 Winterberg 5

Wittener Computer Club
Computertyp: Amiga; C 64; C 128
Anschrift: Wittener Computer Club
Winsheimstr. 60
5810 Witten 5

Name: Arbeitsgemeinschaft Disk und Software AGDS
Computertyp: C 64; Amiga
Anschrift: R. Schaarschmidt
Dornbergerstr. 4
6050 Offenbach/Main

Programm Master
Computertyp: Amiga; C 64
Anschrift: Programm-Master
Plk. 049784 D
7410 Reutlingen

Name: Amiga Club Eppingen
Computertyp: Amiga
Anschrift: Amiga Club Eppingen
Guido Ledermann
Kapellenweg 13
7519 Eppingen-Rohrbach

Name: Nintendo Club
Computertyp: Nintendo; PC-Engine
Anschrift: Nintendo Club
Herzog-Otto-Str. 4
8200 Rosenheim

Damocles Userclub
Computertyp: Amiga
Anschrift: Damocles Userclub
Jörg Rauh
Bauerngässl 9
8400 Regensburg

The best players
Computertyp: C 64
Anschrift: The best players
Christian Neusser
Waldarichstr. 8
8523 Baiersdorf

Off Vidospieleclub
Computertyp: PC-Engine; Sega Mega Drive
Anschrift: Off Videospielclub
Uwe Kraft
Peter-Schneider-Str. 6
8700 Würzburg

Computerclub Dillingen
Computertyp: Amiga, C 64, Atari ST, MS-DOS
Anschrift: Computerclub Dillingen
Paul-Zenetti-Str. 11
8880 Dillingen

PC-Engine & Sega Mega Drive Club No 1
Computertyp: PC-Engine, Sega Mega Drive
Anschrift: PC-Engine Club No 1
Wolfgang Schändle
Postfach 322
8938 Buchloe
08241/2951

CLUBS

Zum Service des Clubs zählen die kostenlosen Kleinanzeigen im Magazin, Gewinnaktionen sowie eine Hotline, in der Spielehilfen angeboten werden. Das erste Heft erhält man nach telefonischer (0931/85905) oder schriftlicher Anforderung, alle weiteren Hefte können mittels einer Bestellkarte, die dem Blatt beiliegt, bestellt werden.

Bisher zählt der Club etwa 100 Mitglieder. Es ist geplant, bei höherer Auflage des Videospielmagazins den Preis des Heftes herabzusetzen. *up*



Das wohl herausragendste Merkmal dieses Clubs ist sein Problemtelefon, mit dem er verzweifelnden Computerfreaks aus der Bredouille hilft. Bis zu 42 Wochenstunden stehen Fachleute den Fragestellern zur Verfügung. Doch damit nicht genug: Sogar über den Äther schicken sie ihre Ratschläge; hierbei sind sie vor allem im Südwestfunk 3 und im RPR-Studio Rheinland vertreten.

Die aktiven Mitarbeiter dieses Clubs sehen die Schwerpunkte ihrer Arbeit vor allem in gegenseitiger Hilfestellung und Tips und Tricks für möglichst alle Computersysteme zu geben. Hierzu werden von ihnen ständig neue Mitarbeiter und Fachleute der verschiedensten Systeme gesucht.

Das 15seitige Clubmagazin, das zum größten Teil von den Mitgliedern selbst verfaßt wird, enthält Themen wie Soft- und Hardware, Computerreparaturen, Anzeigen, Zusammenfassungen aus anderen Fachmagazinen und vieles mehr.

Für diesen Sommer plant der Club ein Treffen zum gegenseitigen Kennenlernen, ebenso ist eine Radio-Computerberatung von ihnen angekündigt. *up*

BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE

Blue Danube Atari Club
Computertyp: Atari ST/XL/XE und VCS 2600
Anschrift: Blue Danube ATARI Club
Dieter König
Jaxstr. 6
A-8642 St. Lorenzen
03864/2545

The Outrunners
Computertyp: Master System, Mega Drive,
Anschrift: The Outrunners
Währinger Str. 24/1/24
A-1090 Wien

NEUZUGÄNGE

B.I.T.S. Computer Club Berlin
Computertyp: MS-DOS, Atari ST, Amiga, C 64
Leistungen: monatliche Clubzeitschrift, Clubraum, PD-Service, Spielturniere, Clubrabatte bei Software u. Zubehör
Schwerpunkte: Einsteigerhilfen, Tips & Tricks, Lösungen, Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: monatlich 10 Mark
Anschrift: B.I.T.S. Computer Club Berlin
Jagowstr. 17
Postfach 210265
1000 Berlin 21

Fullstop
Computertyp: Sega Master, Mega Drive System
Leistungen: tägliche Hotline, zweimonatige Clubzeitung, Preisausschreiben, Spielverleih,
Schwerpunkte: Informationen und Hilfestellungen
Mitgliedsbeitrag: jährlich 15 Mark
Anschrift: Stephan Janzen
WesersIr. 53
1000 Berlin 44

Kindercomputerclub — KCO
Computertyp: C 64
Leistungen: Spieletests, Wettbewerbe, zweimonatige Clubzeitschrift, 1 x wöchentlich eine Hotline
Schwerpunkte: möglichst viele Kinder aus der BRD und DDR anzusprechen
Mitgliedsbeitrag: jährlich 10 Mark für Kinder von 5 bis 15 Jahre
Anschrift: Kevin Ringels
Michael-Wefers-Weg 2
4050 M'Gladbach

Kennwort: Kindercomputerclub
Thomy und Stuffs Strategie- und Adventure Club:
Computertyp: Amiga
Leistungen: Lösungen zu Adventures und Tips zu Strategiespielen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Thomas Kprlauf
Hauptstr. 100
5200 Siegburg

Videospielclub Cobra:
Computertyp: Nintendo, Sega Mega Drive, Genesis, Sega 8-Bit, PC Engine, Konix
Leistungen: bestellte Infos per Bestellnummern zu Tips, Tests
Schwerpunkte: Infos aus USA + Japan sowie Tips und Pläne aus USA
Mitgliedsbeitrag: 5 sfr. pro Bestellnummer

Anschrift: Video Spiel Club Cobra
Postfach 6
CH- 4012 Basel

Verwirrspiel

Mit Spannung erwartete ich die Ausgabe 5/90 und den Bericht über das Lucasfilm Adventure Loom. Ich war begeistert und nun würde ich gerne wissen, wann ich mit der Umsetzung für den Amiga rechnen kann. In Ihrem Artikel schreiben Sie, daß die Umsetzung im Laufe des Jahres erscheinen wird, doch finde ich in der gleichen Ausgabe ein Angebot eines Versandhändlers. Hat diese Firma das Spiel schon oder handelt es sich nur um eine Ankündigung?

Weiterhin schreiben Sie, daß Ultima VI nicht für Amiga und ST geplant ist, doch finde ich auf Seite 119 eine Anzeige von Origin für Ultima VI, wo geschrieben wird: "Erhältlich für alle 16-Bit-Rechner (Amiga, ST, PC)." Was kann ich denn nun glauben, und wann kann ich mit der Amiga-Version rechnen?

Thorsten Mommer, Hattingen

Loom für Amiga und ST soll Juni/Juli auf den Markt kommen. Bei der angesprochenen Anzeige handelte es sich wirklich nur um eine Ankündigung. Ultima VI soll nach neuesten Überlegungen des Herstellers doch für Amiga und ST erscheinen, doch der Zeitpunkt der Veröffentlichung ist völlig ungewiß. Wir bitten um Verständnis, doch es kann immer wieder vorkommen, daß eine Softwarefirma sich erst nachträglich für bestimmte Umsetzungen entscheidet. Wenn zu diesem Zeitpunkt der Test schon geschrieben war, können wir diese Information dort nicht mehr unterbringen. Bei den Kurztests halten wir Euch aber auf alle Fälle über Veröffentlichungen anderer Versionen auf dem laufenden. *up*

Soundkarten

Ein Test der Adlib-Soundkarte in *POWER PLAY* 5/90 war wirklich einmal notwendig. Vielleicht könntet Ihr die anderen PC-Soundkarten auch so ausführlich testen. Noch eine Frage zu dem Artikel: Ist die neue Soundblaster-Soundkarte wirklich genausogut wie die Adlib (sogar noch besser mit digitalisierten Klängen)? Wenn ja, warum ist sie dann billiger als die Adlib?

Wenn man mehrere verschiedene Einsendungen in einem Brief versendet, welches Kennwort muß man dann auf dem Umschlag angeben? Alle?

Jürgen Peham, A-Amstetten

Die Soundblaster Soundkarte ist von der Hardware her ein bißchen besser, allerdings gibt es kaum Produkte, die diese Verbesserung ausnützen. Das Interessante an der Soundkarte: sie ist Adlib-kompatibel.

Bei verschiedenen Einsendungen an die Redaktion in einem Briefumschlag ist vor allem die richtige Anschrift wesentlich. Solange die einzelnen Schreiben im Umschlag mit dem richtigen Kennwort versehen sind, kann gar nichts schiefgehen. Als ungünstig hat sich die Praktik erwiesen, auf einem Briefbogen mehrere Anliegen unterzubringen. Z.B. Power Tips, dann noch ein paar Highscores und zum Schluß noch ein paar Fragen... Da wir die verschiedenen Rubriken/Kennworte auch verschieden bearbeiten, bitten wir die Leser darum, jedes Kennwort mit einem eigenen Briefbogen zu versehen. *up*



Konrad Beiskammer aus Österreich hat wieder zugeschlagen: Fröhliches Treiben der Starkiller-Crew

Granatow, Makarow

Als begeisterter Fan der NHL (National Hockey League) verfolge ich Eure Tests von Eishockey-Simulationen natürlich mit besonderem Interesse und habe mir sofort "Wayne Gretzky Hockey" zugelegt. Als besonderer Liebhaber von Statistiken bin ich natürlich voll auf meine Kosten gekommen. Nun kommt mein großes Problem: Da in den Staaten gerade die heiße Phase der Play-Offs begonnen hat, würde ich logischerweise gerne meine kleinen Bellows, Yzermans, Granatos, Makarows, Messiers und natürlich Gretzkys übers Eis flitzen lassen. Jedoch konnte ich den in der Anleitung beschriebenen "Hockey League Simulator" nirgends finden. Nun wende ich mich als Verbannter auf die Strafbank an Euch. Rettet mich vor dem "Sudden Death". Wo bekomme ich den "Simulator" her?

Jan Schmidt, Mörfelden

Da befindest Du Dich in bester Gesellschaft mit den Sportspielern in unserer Redaktion. Wöchentliche Anrufe bei Ariolasoft, dem Distributor des Programms, gehören bei uns zur Tagesordnung — Standardfrage: "Wo bliebt der Liga-Simulator!?!" Die Veröffentlichung dieses Zusatz-Programms soll kurz bevorstehen; wahrscheinlich werden wir Euch in der nächsten Ausgabe einen Test präsentieren können. *up*

Daran denken

Drei Vorschläge zur Verbesserung Eures Heftes:

1. Die Bewertungsfotos von Euch könnten lustiger gestaltet werden. (Man denke an damals, als sich Heinrich die Sega-Kanone an den Kopf hielt und Martin sich an einem Strick erhängte!) Also bei der nächsten Foto-Session daran denken.

2. Der Power Classic müßte unbedingt wieder in Euer Heft, ohne ihn fehlt etwas Wichtiges in Eurem Blatt.

3. Zu den längeren Tests müßtet Ihr etwas mehr über die Story/Geschichte des Spieles bringen. Damit meinte ich nicht die Entstehung des Spiels, sondern die Vorgeschichte des Spielablaufs. Und nun noch eine winzige Frage: Da ich als eingefleischter Science-fiction-Fan ja wissen muß, daß "Projekt Firestart" so ziemlich das beste Action-Spiel in diesem Genre ist, möchte ich wissen, ob es dieses Spiel auch für den Amiga gibt oder ob es noch für ihn programmiert wird.

Sascha Balkau, Daldorf

Was meinen die Leser zu der ausführlicheren Hintergrundgeschichte von Spielen? *up*

Legalize EGA

Bei MS-DOS-Spielen werden des öfteren Screenshots von der CGA-Grafik abgedruckt. Ich finde, daß sich das nur negativ auf ein Spiel auswirkt. Bildschirmfotos von der EGA-Grafik würden einem Spiel mehr entsprechen (Beispiel: PT 109). Außerdem wäre es besser, wenn mehr als nur sein Screenshot pro Test abgedruckt würde, und nicht nur bei Spielen, die mehr als 80 Prozent haben.

In Ausgabe 3/90 steht, daß "Wolfpack" voraussichtlich Ende Februar erscheinen wird. Jetzt haben wir schon Anfang Mai und mir ist immer noch kein Test vor die Linse gekommen, obwohl mehrere Versandhäuser dieses Spiel schon anbieten. Woran klemmt's? Apropos Kurztests: Die Kurztests sind eigentlich recht ordentlich, aber es wäre nicht schlecht, wenn Ihr noch die Nummern der Ausgabe abdruckt, in der das Spiel getestet wurde. So wird einem die lange Kramerei in alten *POWER PLAY*-Heften erspart. B. Laurs, Urloffen

Recht hast Du: CGA sieht grauslich aus. Mittlerweile sind wir dazu übergegangen, bei PC-Spielen Bilder der EGA-Grafik oder — falls dieser Grafikmodus unterstützt wird — der VGA-Grafik zu veröffentlichen. Wolfpack ist mittlerweile eingelaufen, einen Test findest Du in dieser Ausgabe. *up*

1581 für C 64

Da ich mir vor einem Monat eine Diskettenstation 1581 von Commodore (die mit den 3½-Zoll-Disketten) zugelegt habe, wollte ich fragen, ob es dafür schon Spiele gibt. Wenn ja, wo kann ich diese bekommen? Thorsten Eggen, Olendorp

Unseres Wissens nach gibt es überhaupt keine Spiele für diese Diskettenstation. Die 1581 wird genau aus dem Grund auch nicht mehr produziert. *hf*

Krönungsgurke

In Euren objektiven Bewertungen habt Ihr sprachlich sogar noch um einiges zugelegt. Besonders Heinrich Lenhardt startet durchschlagende Großangriffe auf die Lachmuskulatur in seinen treffenden Bewertungen von Spielen, die von ihm mit dem Prädikat "Hilfe" ausgezeichnet wurden und als Krönung die "Power-Gurke" aufgesetzt bekamen (siehe "North Sea Inferno").

Und nun noch eine Frage: Seit Jahren suche ich ein gutes, und realistisches Strategiespiel für den Atari ST, bin aber bis heute noch nicht fündig geworden. Gibt es auf diesem Sektor gute Spiele? Welche könnt Ihr mir empfehlen? Torsten von Kamp, Coburg

Du hast leider nicht geschrieben, welche Art von Strategiespielen Du bevorzugst. Ob Du Wert auf schöne Grafik, oder Science-fiction-Szenarios, bzw. auf reinrassige Kriegs-Strategiespielchen usw. legst. — Ich empfehle als Armee-Verschiebe-Spiele: Carrier Command, Universal Military Simulator, Borodino, Armada und die komplette SSI-Palette (Armee-verschiebe-Spiele mit Magergrafik und Iconsteuerung). *mh*

Redet mit uns!

Aus den vielen Leserbriefen unschwer zu erkennen, sind Ihre Leser im allgemeinen mit den Spiele-Tests höchst zufrieden, besonders, was die Sachlichkeit und Verläßlichkeit anbelangt. Dieser Meinung kann ich mich uneingeschränkt anschließen. Besonders wichtig sind mir die "Empfehlenswert"-Prädikate. Diese tauchen zum Glück nur sehr selten und nur bei wirklich guten Spielen auf. Ich behaupte nämlich, daß ein Gros der auf dem Markt erscheinenden Spiele für ST und Amiga nur auf deren Grafik- und Soundeigenschaften ausgelegt wird, weniger auf spielerische Qualitäten. Dies trifft seit dem Erscheinen des Amiga auf viele Programme leider zu. Früher war das nicht so. Ich erinnere mich noch an die Glanzzeit des C 64. Für damalige Verhältnisse haben Spiele im allgemeinen mehr Motivation aufkommen lassen als heutige Produkte. Andererseits fällt mir auf, daß Ihr selbst für die miesesten "Gurkenspiele" viel Zeit und Geduld aufbringt. So wird bei Euch z.B. berücksichtigt, daß ein Spiel hervorragende Grafiken, Sounds oder sonstige Eigenschaften aufweist, obwohl das Gameplay gleich Null und somit das Spiel an sich der größte Schrott ist. Das finde ich ehrlich ganz toll. Eine Bewertung für die Langzeit-Motivation in den Steckbriefen vermisse ich allerdings. Außerdem könntet Ihr auch eine Note für das Spielekonzept vergeben. Damit meine ich Punkte, wie Bedienungskomfort, Sauberkeit bei der Programmierung, Feinheiten (hat man an alles gedacht), akzeptable Nachladezeiten (Schnellader!) etc. Noch etwas: Ihr solltet mehr auf die Leserbriefe eingehen. Ihr beantwortet zwar die allernötigsten Fragen, laßt Eure Leser aber über Ihre Meinungen und Kritiken im Dunkeln tappen. Ich möchte gerne wissen, wie Ihr über das denkt, was manche Leser über die *POWER PLAY* schreiben und ob Ihr die Absicht habt, Eure Zeitschrift in gewissen Punkten zu ändern. Diese Rubrik soll doch einen Dialog zwischen den Lesern und den Machern eröffnen, keine Wand sein, gegen die man redet. (Reden Sie mit uns!) Oliver Lange, Berlin

Das Leserforum ist von unserer Seite nicht als Ort der Meinungsäußerung der Redaktion gedacht. Wie eben der Name "Leserbriefseite" schon sagt, sollen auf diesen Seiten die Leser zu Wort kommen. Wo's nötig ist, geben wir unseren Senf dazu, doch wir wollen diese Seite nicht mit Redaktions-Statements übervölkern. *up*



◀ Dieser Herr hat wohl zu lange USS John Young gespielt

DDR-Power-Abo

Hier schreibt Euch ein Fan aus der DDR: Also, seit dem Herbst '89 habe ich Eure Zeitung bisher ausnahmslos gelesen (also gekauft). Leider gibt es aber Dinge, die wirklich nerven — die letzten zwei Ausgaben werde ich wohl nicht bekommen (4 + 5/90). Im Herbst/Winter war die Lust groß, den "goldenen Westen" zu sehen, und so war ich oft in Berlin (Zittau — Berlin: ca. 4 Stunden Fahrt), aber jetzt merkt man erst, wie die ganze Sache doch ins Geld geht (eine Fahrt für 20 Mark). Leider kann ich nicht jeden Monat 20 Mark und 8 Stunden langweilige Fahrt in Kauf nehmen, nur um Eure Zeitung zu kaufen (Wenn man sich überlegt, daß andere nur so um die Ecke springen brauchen...). Deshalb überlege ich schon wochenlang, ob nicht ein Abo das beste wäre — wäre es ja auch, bloß als DDRler habe ich nicht soviel West-Knete, daß ich ein Abo über längere Zeit unterhalten könnte. Wäre nicht auch ein Abo für Ost-Geld möglich (bei einer bevorstehenden Währungsunion)? Ich hoffe es sehr. Marco Meirich, DDR-Zittau

Alle Spielefreaks, die von der DDR aus ein *POWER PLAY*-Abo starten wollen, können jetzt sofort bestellen. Die Rechnung erhalten sie nach der Währungsunion am 1. Juli 1990. *up*

Routine kontra Seele

Findet Ihr nicht auch, daß die *POWER PLAY* langsam an "Seele" verliert? Ich meine, daß die neue *POWER PLAY* in Gefahr gerät, zu glatt zu werden. Das neue Layout trägt erheblich dazu bei. Vergleicht doch mal (meine Lieblings-) *POWER PLAY*'s von 1987/88 mit den Ausgaben von heute. Es mag sein, daß der Ausdruck "Seele" schmalzig klingt, es ist aber auch nicht einfach, das auszudrücken,

was ich meine. Zum Beispiel die Disketten- und Joystickbewertungen gehören zur "guten, alten Zeit". Extras, wie Poster oder der Supereinfall des "Starkiller-Kalenders", sind dazuzuzählen. Ansätze sind ja da, wie der geniale "Drei-Ausgaben-Wettbewerb". Ha, mir fällt ein, wie ich mich vielleicht verständlich machen kann: Die *POWER PLAY* früher hatte mehr "Feuer", heute wirkt es etwas routiniert. Ich gehöre bestimmt nicht zu den konservativen Leuten, die gegen Neuerungen sind, bestimmt nicht, aber ich habe halt einen unübersehbaren Hang zur Nostalgie.

Ingo, Münster



Theresa Satyabrata skizzierte Superman vor seiner Begegnung mit Trantor...und nachher

Posterverzicht

Die neue *POWER PLAY* ist ausgereift und von hohem Niveau. Ich bin durchweg zufrieden. In der *POWER PLAY* wird guter Stil auf gutem Papier geboten. Es besticht der Mittelteil und auch die Postkarten mit den Tips. Das Poster ist gut gemeint, aber nicht unbedingt notwendig. Zumindest ist es besser als in anderen Zeitschriften. Sollte allerdings einmal eine Preiserhöhung für die Zeitschrift zur Diskussion stehen, so würde ich es begrüßen, wenn auf das Poster verzichtet würde und dadurch der Preis gehalten werden könnte. Einzig ernsthafter Kritikpunkt meinerseits ist die Darstellung der Bewertung der getesteten Software. Ich würde eine grafische Darstellung bevorzugen, da diese auf Anhieb das Wesentliche hervorhebt und auch ins Auge sticht. Eine Skala von 0 bis 100 für die Bereiche Grafik, Sound, Motivation, Preis/Leistung und Gesamtbewertung möchte ich als wünschenswert bezeichnen.

Bernd Vogel, Niederkassel

Elfenwelt

Comics zum Thema Fantasy und ähnliche Genres auf Eurer Comic-Seite sind einfach unübertrefflich! Ich habe da auch schon einen weiteren Vorschlag: Stellt doch einfach mal das Comic "Elfenwelt" von Wendy & Richard Pini (Bastei-Verlag) vor, denn wer für Fantasy schwärmt und auch vor dem "Herrn der Ringe" nicht zurückschreckt, der muß diesen Comic lesen und wird davon nicht mehr loskommen. Zur Zeit sind ca. 25 Alben von jeweils ungefähr 35 Seiten Länge erschienen, die fortlaufend eine Geschichte erzählen.

Norbert Paulsen, St. Augustin

Danke für Deinen Tip. Allerdings stehen bei uns schon einige andere Comics auf der Warteliste, die alle noch vorgestellt werden wollen. *up*

Amiga brummt

HILFE! Mein Amiga brummt. Was soll ich tun? Ich habe mir ein Kabel gelötet, mit dem ich den Amiga an meine HiFi-Anlage anschließen kann. Es ist ein zweiadriges angeschirmtes Kabel, an jedem Ende hängt ein Cinch-Stekker. Ich habe das Kabel durchgemessen, es müßte in Ordnung sein.

Dann habe ich die Kabel mit den Audio-Left- und Audio-Right-Ausgängen des Amiga verbunden und die anderen Enden in die AUX-Eingänge meines Verstärkers gestöpselt. Als ich den Verstärker einschaltete, geschah es: Brummmmmmm!

Das interessante daran war, daß der Amiga noch gar nicht eingeschaltet war. Aber auch mit laufendem Amiga brummte es munter weiter. Was kann das nur sein? Ich habe alle Commodore-Händler in meiner Umgebung abgeklappert (immerhin sechs Händler), aber keiner konnte mir helfen.

Dirk Bietzky, Jülich

Da hat Dich der Alptraum eines jeden Musikers und Studiotechnikers erwischt: eine sog. Brummschleife. Das Problem ist ganz einfach zu bewältigen. Du schreibst, daß Du ein abgeschirmtes zweiadriges Kabel hast. Ich wette, daß Du entweder die Abschirmung mit der Außenhülse der Cinch-Stecker nicht verlötet hast, oder aus Versehen die Abschirmung trotz Lötstelle keinen Kontakt hat. Das gleiche Brummen tritt z.B. auch auf, wenn Du den Stecker vom Tapedeck, CD-Player oder Tuner vom Verstärker abziehst. In dem Moment, wo der innere Kontakt des Cinch-Steckers noch eingesteckt ist, die Außenhülse aber keinen Kontakt mehr hat, fängt's auch an zu brummen. Also: Einfach noch mal löten und alle Lötstellen überprüfen. *hf*

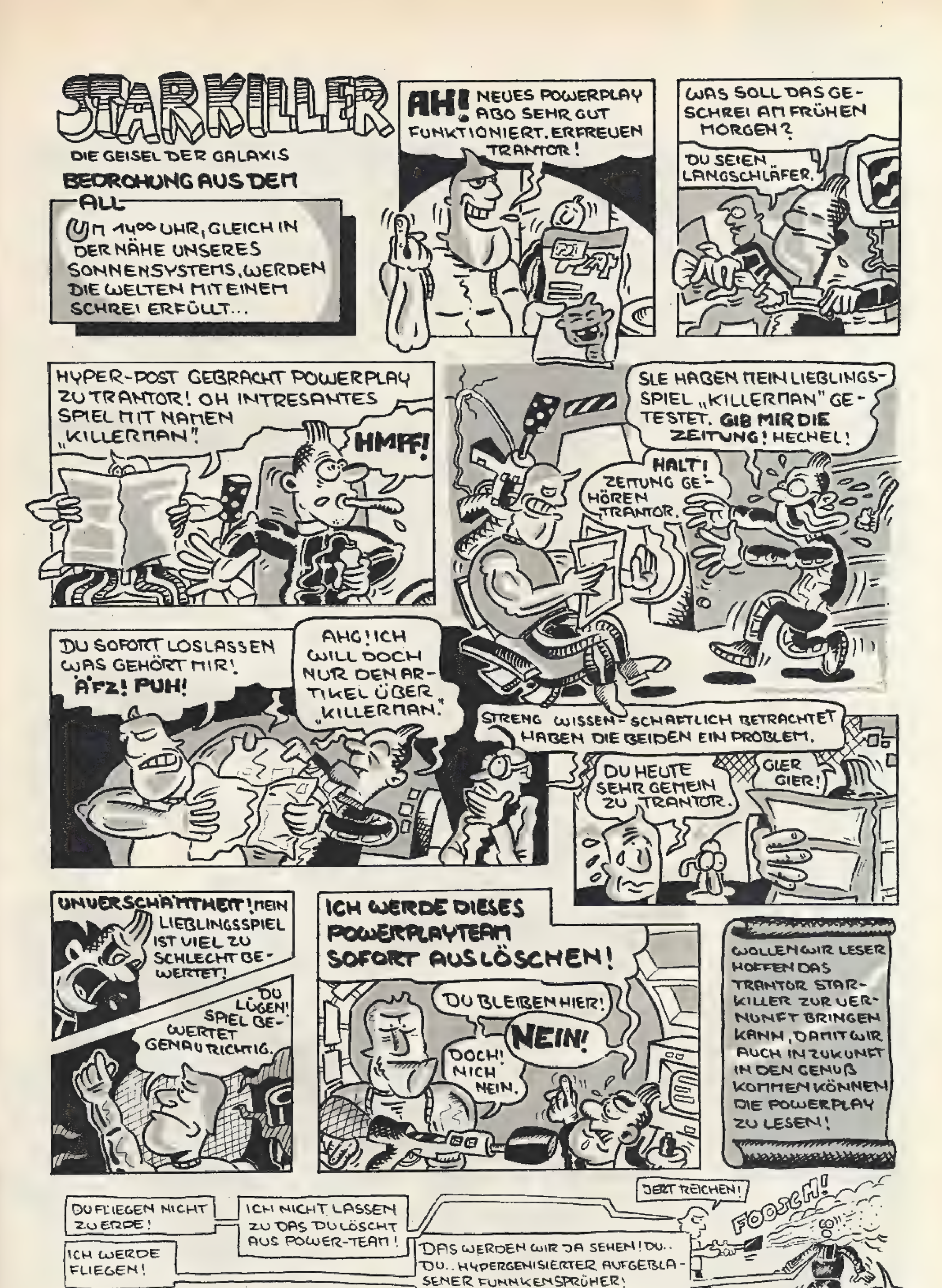
Schlafpille

Eure halbseitigen Tests passen mir nicht! Eine Doppelseite solcher Tests wirkt höchst einschläfernd. Ich bin der Auffassung, daß man einen Spieletest nicht für einen 9 x 18,5 cm großen Kasten schreiben sollte (Heinrich: "Kann ich noch zwei Sätze schreiben, ich muß unbedingt noch was erwähnen!" Der Layouter: "Um Gottes Willen, du willst mir doch wohl nicht die Optik versauen!"), sondern für einen Leser, der gemäß des Spieleumfangs und der Spielequalität ausreichend Informationen über seine vielleicht nächste Anschaffung bekommen will. Ganz ehrlich: Über ein komplexes Rollenspiel läßt sich doch wohl beim besten Willen mehr schreiben, als über ein 08/15-Ballerspiel. Also mein Vorschlag: Gebt jedem Spiel so viel Platz wie es braucht, um den Freak so gut wie möglich zu informieren. Des weiteren bin ich der Meinung, daß durch die Trennung der Spielebeschreibung und Eurer eigenen subjektiven Meinung das Lese- und Unterhaltungsfeeling ein wenig gedämpft wird. Ich persönlich glaube, daß sich eine Mixtur der beiden viel besser lesen lassen würde — auch wenn dabei ein wenig die Objektivität flöten ginge.

Guido Kleinhubert, Mettingen

Die Spieletests werden von uns vor allem aus Gründen der Übersichtlichkeit in das 9 x 18,5 Korsett gezwängt. Ist ein ausführlicherer Test angesagt, stehen uns die Ganzseiten/Mehrseitentests zur Verfügung. *up*

Günter Polednik aus München scheint wild entschlossen, mit seiner Starkillerversion Rolf den Rang abzulaufen. ▶



STARKILLER
DIE GEISEL DER GALAXIS
BEDROHUNG AUS DEM ALL
UM 14.00 UHR, GLEICH IN DER NÄHE UNSERES SONNENSYSTEMS, WERDEN DIE WELTEN MIT EINEM SCHREI ERFÜLLT...
AH! NEUES POWERPLAY ABO SEHR GUT FUNKTIONIERT. ERFREUEN TRANTOR!
WAS SOLL DAS GESCHREI AM FRÜHEN MORGEN?
DU SEIEN LANGSCHLÄFER.
HYPER-POST GEBRACHT POWERPLAY ZU TRANTOR! OH INTRESANTES SPIEL MIT NAMEN „KILLERMAN".
HMPF!
SIE HABEN MEIN LIEBLINGSSPIEL „KILLERMAN" GETESTET. GIB MIR DIE ZEITUNG! HECHEL!
HALT! ZEITUNG GEHÖREN TRANTOR.
DU SOFORT LOSLASSEN WAS GEHÖRT MIR!
ÄFZ! PUH!
AHG! ICH WILL DOCH NUR DEN ARTIKEL ÜBER „KILLERMAN."
STRENG WISSEN-SCHAFTLICH BETRACHTET HABEN DIE BEIDEN EIN PROBLEM.
DU HEUTE SEHR GEMEIN ZU TRANTOR.
GIER GIER!
UNVERSCHÄMTHEIT! MEIN LIEBLINGSSPIEL IST VIEL ZU SCHLECHT BEWERTET!
DU LÜGEN! SPIEL BEWERTET GENAU RICHTIG.
ICH WERDE DIESES POWERPLAYTEAM SOFORT AUSLÖSCHEN!
DU BLEIBEN HIER!
NEIN!
DOCH! NICH NEIN.
WOLLEN WIR LESER HOFFEN DAS TRANTOR STARKILLER ZUR VERNUNFT BRINGEN KANN, DAMIT WIR AUCH IN ZUKUNFT IN DEN GENUß KOMMEN KÖNNEN DIE POWERPLAY ZU LESEN!
DU FLIEGEN NICHT ZU ERDE!
ICH WERDE FLIEGEN!
ICH NICHT LASSEN ZU DAS DU LÖSCHT AUS POWER-TEAM!
JETZT REICHEN!
DAS WERDEN WIR JA SEHEN! DU.. DU.. HYPERGENISIERTER AUFGEBLASENER FUNNKENSPRÜHER!
FOOSCH!
HUST!

"Sonstige"

Ich möchte einen kleinen Verbesserungsvorschlag für die *POWER PLAY* machen. Die Idee, gleich auf den ersten Blick sichtbar zu machen, für welches der vier Systeme ein Spiel erhältlich ist, finde ich sehr gut. Aber in dieser Form hat sie zwei Nachteile: 1. Man freut sich schon, weil man sein System im Kasten findet, schaut genauer hin und liest "nicht geplant". Es wäre sinnvoll, die Namen der Systeme, für die das Spiel nicht erscheint, wegzulassen. 2. Benutzer von anderen Systemen, etwa eines Macintosh, Atari XL oder CPC, haben keine Möglichkeit, herauszufinden, ob das Programm auch für Ihren Computer erhältlich ist. Deshalb schlage ich die Einführung einer zusätzlichen Zeile "Sonstige" vor, die, wenn nicht benötigt, einfach wegfiele.

Philipp Seeger, München

Vielen Dank für die Anregung, wir werden darüber nachdenken. *up*

Halbherzigkeiten

Ich als Computerfreak fand es sehr gut von Euch, in der Mai-Ausgabe einen ausführlichen Bericht über den C 64 zu bringen, in einer Zeit, in der keine andere Computerzeitschrift auch nur noch einen Pfifferling für den "kleinen Commodore" gibt. Allerdings sehe ich selbst die Ursache für den "Niedergang" des C 64 nicht in der powermäßigen Überlegenheit von Amiga, ST und wie sie alle heißen. Denn mal im Ernst: Klar haben die 16-Bitter bei den Grafik- und Soundvoraussetzungen wie bei der Speicherkapazität die Nase vorn — aber sind denn zig Farben und 20 Soundkanäle nötig, um tolle Spiele auf einem Computer zu programmieren? Es gibt zum Glück immer noch einige gute Programmierer, die nicht so halbherzig an die C 64-Umsetzungen gehen, und sehr gute Spezialisten für die Bereiche Grafik, (Andreas Escher, Bob Stevenson) und Sound (Chris Hülsbeck und Ramiro Vaca) existieren ebenfalls. Rollenspiele und Spiele, wie das geniale Tetris zeigen auch, daß ein Spiel auch ohne Wahnsinns-Effekte wie superschnelle 3D-Grafik einen Mordsspaß machen kann. Schuld am momentanen Tief des Commodore 64 sind vielmehr die Softwarefirmen, die nur auf die 16-Bitter schielen. Anstatt eine vernünftige 8-Bit-Version zu produzieren, die dann wohl auch entsprechend viel Geld brächte, weil ein gutes Programm eben gekauft wird. Und obwohl *POWER PLAY* im Vergleich zur Konkurrenz noch relativ viele C 64-Tests anbietet, muß ich sagen, daß es immer noch zu wenige sind. Ihr solltet eine gewisse Anzahl an Tests für jeden Computertyp festlegen — wieso nicht auch mal Umsetzungen ausführlicher testen?

Dennis Nigbur, Gelsenkirchen

Fantasy-Fan

Was haltet Ihr übrigens von einer speziellen Fantasy-Ecke, in der auch nicht computergestützte Rollenspiele und ähnliche Themenkreise angesprochen werden. Sicherlich wird wieder das Argument auftauchen, daß die *POWER PLAY* schließlich eine Computer- und keine Brettspiel-Zeitschrift oder ähnliches sei. Aber man sollte doch bedenken, daß die ganze Rollenspielschwemme auf dem Computer ihren Ursprung in den "gewöhnlichen" RPG's hat und wesentliche Ideen wahrscheinlich auch zukünftig daraus beziehen wird. Zudem könnte es doch sein, daß der eine oder andere neben seinem Computerhobby noch ganz andere Betätigungsfelder in einer solchen Sparte für sich entdeckt.

Achim Leidig, Freundenberg

Was halten denn andere Leser von diesem Vorschlag? Wir sind wie immer brennend an Eurer Meinung interessiert. *up*

Gesucht: up

An die neue Form des Heftes könnte man sich noch gewöhnen, aber was Ihr aus den POWER-Tips (meine Lieblingsrubrik) gemacht habt, ist nicht mehr zu verantworten.

1. Grünes Papier
2. Wo ist Petras Rubrik "Hallo Freaks"?

So eine Frage/Antwort-Rubrik *müßt* Ihr unbedingt wieder einführen. Spitze ist die "Crème de la crème" und die "POWER-Post". Die Highscore-Seite wirkt leer, denn bisher habt Ihr ja einen super Hintergrund gehabt. Starkiller ist wie immer Giga-Mega-Hyper-Super (vielleicht könnt Ihr ihn ja um eine Seite erweitern?), aber wo bleiben die drei Bildchen-Geschichten, die Ihr früher immer gehabt habt? Wiedereinführen könntet Ihr die Rubriken "Pixel-Pracht" (PP6/88), sowie POWER-Classic. Wie wäre es mit einer zwei Seiten langen POWER-Galerie für Leserzeichnungen und jeden Monat ein Poster, wie früher? Den Umfang solltet Ihr, wenn möglich, steigern und "Hallo Clubfreunde" (wer um Gottes Willen ist "up"?) werden sicher ein Erfolg werden. Bitte aber nicht so: Statt "Hallo Freaks" "Hallo Clubfreunde"!

Martin Pircher, Wieslanderweg

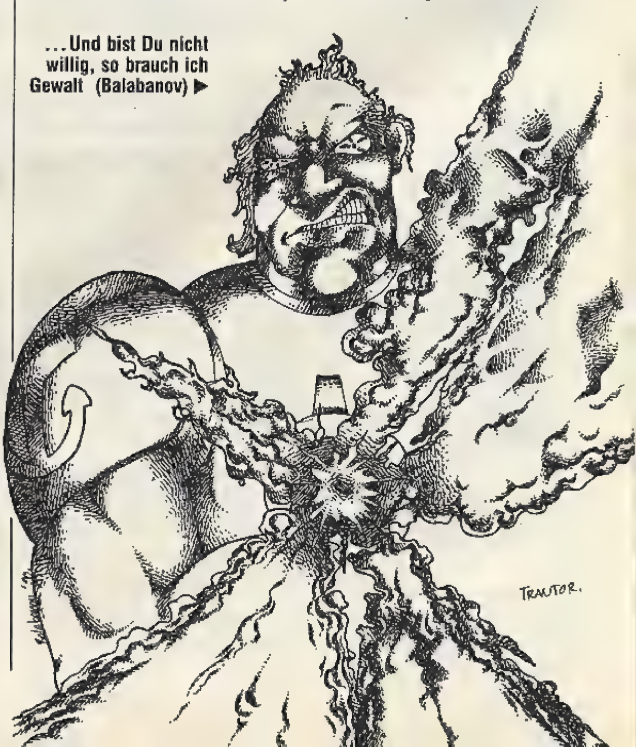
Wie Du ja mittlerweile bestimmt bemerkt hast, wurde die Rubrik "Hallo Freaks" bereits ersetzt — durch "Doc Bobo antwortet". Wer "up" ist, kannst Du etwas genauer im Editorial von *POWER PLAY* 6/89 nachlesen. Inzwischen ist sie auch redaktionell tätig und kümmert sich um die Power-Post sowie die Clubseite. *up*

Summa Summarum

Ich habe einmal ein paar Statistiken zu *POWER PLAY* aufgestellt. Alle Angaben beziehen sich auf die Ausgaben 6/89 — 5/90. Berücksichtigt wurden alle *POWER PLAY*-Tests, sowie alle Umsetzungen:

Insgesamt habt Ihr 35168 *POWER*-Wertungspunkte vergeben, die sich auf 594 Spiele verteilten. (Spectrum und Macintosh habe ich bei den folgenden Zahlen nicht mit berücksichtigt.) Davon entfielen auf den Amiga 187 Spiele, gefolgt von Atari ST mit 113 Spielen, MS-DOS 98, C 64 68, PC-Engine 34, Sega Master System 26, Nintendo 22, Sega Mega Drive 17, Game Boy 16, CPC 7 und Lynx 4. Die Durchschnitts-*POWER*-Wertung betrug auf dem Amiga 57 Punkte, bei Atari ST 58 Punkte, MS-DOS 65, C 64 52, CPC 43, Sega Mega Drive 71, Game Boy 69, PC-Engine 68, Lynx 65, Nintendo 60, und Sega Master System mit 50 Punkten. Daraus ergibt sich eine Durchschnitts-Power-Wertung für alle Systeme von 60 Punkten. Es gab 88 Programme mit einer *POWER*-Wertung ab 80 Punkten, MS-DOS konnte sich davon 23 gutschreiben, dicht gefolgt von Atari ST mit 20 und Amiga mit 18. Das Mittelfeld ist unbesetzt geblieben, die PC-

...Und bist Du nicht willig, so brauch ich Gewalt (Balabanov) ▶



Platz	System	Titel	POWER-Wertung
1.	Atari ST	Kenny Daglish Soccer	5
2.	Amiga	Superleague Soccer	6
3.	Amiga	Postman Pat	8
3.	Atari ST	Chicago 30s	8
5.	Amiga	Fire	11
6.	C 64	North Sea Inferno	13
6.	C 64	Street Cred football	13
8.	Atari ST	Wild Street	14
9.	Amiga	North Sea Inferno	15
9.	Amiga	Tom und Jerry 2	15

Florian Ehlers wollte es genau wissen: Die zehn Flops des letzten Jahres

Engine erreichte ganze 9 Hits, Game Boy 7, C 64 6, Sega Mega Drive 3, Nintendo 1, Sega Master System 1, CPC und Lynx konnten sich bisher kein Spiel mit einer Wertung über 80 gutschreiben. Zum Schluß noch die zehn schlechtesten Computerspiele.

Give me Elvira

Ich bin verloren! Seit Ihr im Heft 4/90 auf der letzten Seite das Bild von Elvira (ich liebe sie) abgedruckt habt, kann ich nicht mehr schlafen. Helft mir. Oliver Albrecht, Hannover

Hoppla, leider können wir kein Rendezvous mit der Dame vermitteln. Zur Abregung empfiehlt Dr. Bobo kalte Duschen, Holzhacken und jeden Morgen einen Waldlauf — alles Gute!

Titelbilder

Die Ausgabe 5/90 ist mal wieder rundherum gelungen. Besonders hervorheben möchte ich das Titelbild, welches für mich das beste aller bisher dagewesenen ist (ich bin seit Dezember 1988 treuer *POWER PLAY*-Leser). Blicken wir doch mal auf die bisher dagewesenen Covers zurück. Besonders gut waren z.B. die der Ausgaben 12/89 (Tower of Babel) und 9/89 (Indy), wobei ich die letzte neben der *POWER PLAY* 2/89 mit dem tollen F16-Falcon-Bild als die beste bezeichnen würde. Aber auch das Titelbild der 11/89 (Batman) war sehr stimmungsvoll und anziehend (Batman ist aber nicht mein Fall und ich verstehe nicht, warum Ihr den Film so hochgejubelt habt, der wirklich nicht sehr toll war). Aber zurück zu den Titelbildern: Bei manchen Ausgaben traute ich mich nur mit einer Strumpfmaske in den Laden (das Abo hatte mal wieder Verspätung), um meine *POWER PLAY* durchzublättern. Dies war der Fall bei den Ausgaben 7+8/89 und 2/90; nur der Name überzeugte mich, daß ich mich nicht vergriffen hatte. Nicht gerade obszön, aber nicht sehr gelungen fand ich das Titelbild von Ausgabe 2/90. Aber nun scheint ja Besserung zu folgen, was für eine Steigerung, was für ein Bild! Ein großes Lob an Euren Grafiker oder den von Lucasfilm Games. Ich kann nur definitiv zu diesem Thema sagen: Titelbilder, wie z. B. Indy oder Loom kommen immer gut an, weil sie von guten, "normalen" Spielen sind.

Rollenspiel-Packungsaufdrucke sind meiner Meinung nach oft zu verworren und nicht geeignet. Nun noch zwei Fragen: Wann erscheint die VGA-Version für Loom (wieso kommen die EGA-Versionen eigentlich zuerst und warum unterstützen Softwarefirmen eigentlich noch EGA?). Auch für die VGA-Version von Indy (Adventure) interessiere ich mich sehr. Jan Christoph Klein, Meerbusch

Momentan ist es fraglich, ob spezielle VGA-Versionen von Indy und Loom überhaupt erscheinen werden. Das Hauptproblem ist die Masse von Disketten, die vor allem bei Loom anfallen würde.

Wem die Stunde schlägt...

Ich warte nun schon seit Anfang Januar auf die Amiga-Version der Flugsimulation "Their Finest Hour". Die Versandhäuser können (oder wollen?) nicht sagen, wann genau dieser Mega-Simulator erscheint. Da ich weiß, daß Ihr gute Beziehungen zu Lucasfilm Games habt, möchte ich Euch bitten, den heißen Draht glühen zu lassen und in der *POWER PLAY* abzudrucken, wann dieses Spiel erscheint. Martin Capell

Their finest Hour für den Amiga kommt in diesen Tagen in die Geschäfte. In dieser Ausgabe findest Du außerdem einen Kurztest dieser Umsetzung. *up*

Probleme mit C 128D

Ich habe einige Fragen zum C 128D:
1. Unter welchem System schaut man nach, wenn man ein Programm für diesen Computer bestellen möchte (MS-DOS, PC-DOS, PC 5 1/4", oder C 64)?
2. Laufen Spiele wie "Populous", "Indiana Jones III (Lucasfilm)" und sämtliche Sierra-Adventures im CP/M-Modus?
3. Wie teuer ist eine VGA-Grafikkarte?
4. Wieso kommt nach jedem Befehl ein Fragezeichen, wenn ich davor "MONITOR" eingebe (ich habe ein Fernsehgerät angeschlossen)? Andreas Nöthen, Überlingen

1. Für den C 128D sollte man immer unter der Spalte C 64 nachschauen.
2. Alle Spiele, die Du genannt hast und auch alle, die es noch zu kaufen gibt, laufen immer im C-64-Modus. Es gab nur rund ein Dutzend Spiele, die jemals den C-128-Modus genutzt haben. Kein Spiel benutzt oder benutzte den CP/M-Modus.
3. Der Preis einer Grafikkarte hängt ganz von ihrer Kompatibilität, von ihrem Speicher, von ihrer Zeichengeschwindigkeit und nicht zuletzt vom Namen des Herstellers und vom Händler ab. Wirklich problemlos arbeitende Karten kosten rund 700 Mark. Wir haben in der Redaktion Karten, die 300 Mark kosten, und bis auf wenige Ausnahmen ihren Dienst bei Spielen tadellos versehen.

Falls Du jedoch vorhast, Deinen C 128D mit einer VGA-Karte auszurüsten, müssen wir Dich enttäuschen. Die Karten passen nur in sog. PCs, XTs oder ATs. Der Commodore ist dafür nicht geeignet.
4. Wenn Du "MONITOR" im C-128-Modus tippst, bist Du in einer Art Kontrollprogramm, wo Du Dir aufs Byte genau die Funktionen des Computers anschauen kannst. Dazu mußt Du allerdings die Maschinensprache des 6502 beherrschen. Das Fragezeichen kommt immer dann, wenn Du einen für den Monitor unbekannten Befehl eingetippt hast. *hf*

Zack, Boing, Gulp, Schepper

Was halte ich von den *POWER*-Testern?
Heini: Früher warst Du irgendwie legerer, hast immer erwähnt, ob das Spiel nun Rob Hubbard-Musik oder Bob Stevenson-Grafik hat, und dabei hast Du immer erheiternd erwähnt, um was für ein Spiel es sich handelt: Zack, Boing, Gulp, Schepper! Übrigens: Dein Witzball-Test in Sonderheft 21 ist bei mir schon lange ein Klassiker; ohne Witz.
Anatol: Wenn's um Infocom geht, dann sollte man den Anatol-Kasten lesen. Ich bin kein Adventure-Freak, Anatol schon; aber wenn mal ein richtig saftiges Actionspielchen in Deine Hände gerät, dann geht im Bewertungskasten die Post ab. (Beispiel: Wizball). In Sachen Simulationen: Deine Wertungen und Berichte sind tiptop.
Martin: Bin ich froh, ist Martin wieder zurück in die Redaktion. Er bemängelt genau *die* Kritierien, die stören und ist nur verzückt bei absoluten Hammerspielen (Rainbow Islands, Quedex).
Henrik: Lange nichts von ihm gehört. Aber er kam wieder, sah die Computerspiele und siegte in Sachen Bewertung. Auch Du bewertest toll (es ist doch wirklich am wichtigsten bei einem Spiel, daß man in allen Situationen ausweichen kann und daß es lösbar ist).
Michael: Auch Du hast'n Simulationsfimmel, aber tolle Tests, hoffentlich bleibst Du bei der *POWER*-Redaktion (Heini hoffentlich auch. Freier Mitarbeiter?). Was ich super an Dir finde, ist, daß Du wirklich jedes Computersystem erwähnst und kritisierst, wenn Ihr fürs gleiche Spiel mehrere Tests habt. Matthias Hoenger, Murgenthal

Wir wollen's wissen

Es ist wieder Umfrage-Zeit: Um *POWER PLAY* optimal nach Ihrem Geschmack zu gestalten, müssen wir Ihre Meinung wissen. Ihre Mühe ist uns einen Superpreis wert: Die Firma Atari stiftet das tragbare Videospielgerät **Lynx** als Hauptpreis — Spielen, wo immer man will: In der Bahn, in der Schule, am Strand. Doch damit nicht genug: Die Firma Rushware beteiligt sich mit für den 2ten bis 20sten Preis mit einem Spiel für Ihren Computer. Wollen Sie gewinnen? Füllen Sie schnell den Fragebogen aus und schicken Sie ihn an:

Markt & Technik Verlag AG **Kennwort: Umfrage '90**
Hans-Pinsel-Straße 2
Redaktion *POWER PLAY* **8013 Haar bei München**

Einsendeschluß ist der 20. Juli.1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *al*

1. Welchen Computer oder welches Videospiel-System besitzen Sie und welchen/welches wollen Sie sich kaufen?

Computer	besitze ich	will ich kaufen
Archimedes	☐ 1	☐
Amiga 500	☐ 2	☐
Amiga 1000	☐ 3	☐
Amiga 2000	☐ 4	☐
Atari XL/XE	☐ 5	☐
Atari ST	☐ 6	☐
Atari STE	☐ 7	☐
Commodore 64/128	☐ 8	☐
Macintosh	☐ 9	☐
MS-DOS-AT	☐ 10	☐
MS-DOS-XT	☐ 11	☐
Sonstiges, und zwar:	☐ 12	☐
Videospiele:		
Atari VCS	☐ 13	☐
Atari 7800	☐ 14	☐
Atari Lynx	☐ 15	☐
CBS Coleocovision	☐ 16	☐
Intellevision	☐ 17	☐
Neo Geo	☐ 18	☐
Nintendo Entertaiment System	☐ 19	☐
Nintendo Game Boy	☐ 20	☐
PC-Engine	☐ 21	☐
Sega Master System	☐ 22	☐
Sega Mega Drive/Genesis	☐ 23	☐
Super Grafx	☐ 24	☐
Sonstiges, und zwar:	☐ 25	☐

2. Sollten Sie einen MS-DOS-PC besitzen: Welche Grafikkarte haben Sie installiert?

Keine	☐ 1
Herkules	☐ 2
CGA	☐ 3
EGA	☐ 4
VGA	☐ 5

3. Seit wann besitzen Sie den Computer, beziehungsweise das Videospiel?

	Computer	Videospiel
besitze weder Computer noch Videospiel	1 ( )	
weniger als 3 Monate	2 ( )	( )
3 Monate bis ½ Jahr	3 ( )	( )
½ Jahr bis 1 Jahr	4 ( )	( )
1 bis 1½ Jahre	5 ( )	( )
1½ bis 2 Jahre	6 ( )	( )
2 bis 2½ Jahre	7 ( )	( )
2½ bis 3 Jahre	8 ( )	( )
über 3 Jahre	9 ( )	( )

4. Benutzen Sie einen Computer

☐ 1	privat
☐ 2	beruflich
☐ 3	beides

5. Welche Peripheriegeräte besitzen Sie, welche wollen Sie kaufen?

Gerätetyp	besitze ich	will ich kaufen
Joystick	☐ 1	☐
Drucker	☐ 2	☐
Farbmonitor	☐ 3	☐
CD-ROM	☐ 4	☐
SW-Monitor	☐ 5	☐
Fernseher	☐ 6	☐
Disketten-Laufwerk	☐ 7	☐
Speichererweiterung	☐ 8	☐
Sonstiges, und zwar:	☐ 9	☐

6. Welche Themen sollen in Zukunft

mehr (+) Gleich viel (0) oder weniger (-)
in Power Play behandelt werden?

	(+)	(0)	(-)
Aktuelle Meldungen	☐	☐	☐ 1
Messe-Berichte	☐	☐	☐ 2
Previews/Vorabberichte	☐	☐	☐ 3
Computerspiele-Tests	☐	☐	☐ 4
Videospiele-Tests	☐	☐	☐ 5
Automatenspiele-Tests	☐	☐	☐ 6
Interviews	☐	☐	☐ 7
Firmen-Portraits	☐	☐	☐ 8
Berichte über deutsche Spieleprogrammierer	☐	☐	☐ 9
Hitparaden	☐	☐	☐ 10
Spiele-Sammlungen	☐	☐	☐ 11
(Compilations)	☐	☐	☐ 12
Schwerpunkte über bestimmte Spiele-Genres	☐	☐	☐ 13
Schwerpunkte zu bestimmter Hardware	☐	☐	☐ 14
Marktübersichten	☐	☐	☐ 15
Umsetzungen	☐	☐	☐ 16
Power-Tips Computerspiele	☐	☐	☐ 17
Power-Tips Videospiele	☐	☐	☐ 18
Power-Tips Clue Books	☐	☐	☐ 19
Starkiller	☐	☐	☐ 20
Wettbewerbe	☐	☐	☐ 21
Hardware-Tests	☐	☐	☐ 22
Poster	☐	☐	☐ 23
Leserbriefe	☐	☐	☐ 24
High-Score-Ecke	☐	☐	☐ 25
Liste der besten Computerspiele	☐	☐	☐ 26
Berichte über Musik	☐	☐	☐ 27
Berichte über Kino- oder Videofilme	☐	☐	☐ 28
Berichte über Bücher	☐	☐	☐ 29
Berichte über die Comic-Szene	☐	☐	☐ 30
News aus der Redaktion	☐	☐	☐ 31
Andere Themen, und zwar:	☐	☐	☐ 32

7. Falls Sie kein Videospiel-System oder einen Computer besitzen: Benutzen Sie ein Videospiel oder einen Computer bei Freunden?

Ja	☐ 1
Nein	☐ 2

8. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, sich vor dem Kauf eines Spiels zu informieren. Helfen Ihnen die Anzeigen in Power Play, sich für ein bestimmtes Produkt zu entscheiden?

- ☐ 1 immer
- ☐ 2 meistens
- ☐ 3 selten
- ☐ 4 nie

9. Wie stufen Sie sich, ganz grob gesehen, im Bereich Computer- und Videospiele selber ein?

- ☐ 1 Anfänger, keinerlei Vorkenntnisse
- ☐ 2 Einsteiger mit Grundkenntnissen
- ☐ 3 Fortgeschrittener
- ☐ 4 Profi

10. Wie ist Ihre Meinung zu Power Play?
Meiner Meinung nach ist Power Play (Bewertung nach Schulnoten-Prinzip):

unverzichtbar	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
informativ	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
aktuell	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
kritisch	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
kompetent	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
sachlich	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
hilfreich	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
verständlich	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
preiswert	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6
unterhaltsam	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4	☐ 5	☐ 6

11. Was fehlt Ihnen in Power Play?

____

____

____

12. Welche Spiele-Genres interessieren Sie

sehr (+)
ein wenig (x) oder
überhaupt nicht (-) ?

	(+)	(x)	(-)
Action- und Baller-Spiele	☐	☐	☐ 1
Action-Adventures	☐	☐	☐ 2
Geschicklichkeits-Spiele	☐	☐	☐ 3
Sport-Spiele	☐	☐	☐ 4
Adventures/Abenteuerspiele	☐	☐	☐ 5
Rollenspiele	☐	☐	☐ 6
Denk-/Logikspiele	☐	☐	☐ 7
Strategie-Spiele	☐	☐	☐ 8
Simulationen	☐	☐	☐ 9
Schach	☐	☐	☐ 10
Billig-Spiele	☐	☐	☐ 11

13. Wieviel Mark geben Sie im Monat für Computerzeitschriften aus?

- ☐ 1 informiere mich kostenlos
- ☐ 2 unter 10
- ☐ 3 10 bis 20
- ☐ 4 21 bis 40
- ☐ 5 über 40

WETTBEWERB

14. Falls Sie einen Computer besitzen, was machen Sie im allgemeinen mit ihm?

	Ausschließlich	Überwiegend	Gelegentlich	Nie
Spielen	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
Grafik	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
Musik	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
Programmieren	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
Textverarbeitung	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
Dateiverwaltung	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
Lernprogramme	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
Basteln	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4
DFÜ	☐ 1	☐ 2	☐ 3	☐ 4

15. Wieviel Mark geben Sie im Monat für den Kauf von Computer- und Videospielen aus?

- ☐ 1 0 bis 15
- ☐ 2 16 bis 30
- ☐ 3 31 bis 40
- ☐ 4 41 bis 60
- ☐ 5 61 bis 80
- ☐ 6 81 bis 100
- ☐ 7 101 bis 130
- ☐ 8 131 bis 150
- ☐ 9 über 151

16. Wodurch sind Sie erstmals auf das neue Power Play aufmerksam geworden?

- ☐ 1 Auslage am Kiosk
- ☐ 2 Werbung in einer anderen Zeitschrift
- ☐ 3 Empfehlung durch Freunde/Bekannte
- ☐ 4 Ankündigung in der alten *POWER PLAY*-Beilage
- ☐ 4 Sonstiges, und zwar:

17. Welche Computerzeitschriften kennen Sie, kaufen Sie selbst beziehungsweise lesen Sie außer Power Play?

	kenne ich	kaufe ich	lese ich
64'er Magazin	☐ 1	☐	☐
Amiga (Markt & Technik)	☐ 2	☐	☐
Amiga-DOS	☐ 3	☐	☐
Amiga-Fun	☐ 4	☐	☐
Amiga-Joker	☐ 5	☐	☐
Amiga-Special	☐ 6	☐	☐
Amiga-Welt	☐ 7	☐	☐
ASM	☐ 8	☐	☐
Atari-Magazin	☐ 9	☐	☐
ct	☐ 10	☐	☐
Chip	☐ 11	☐	☐
Computer live	☐ 12	☐	☐
Computer persönlich	☐ 13	☐	☐
Data Welt	☐ 14	☐	☐
DOS	☐ 15	☐	☐
Game On	☐ 16	☐	☐
Kickstart	☐ 17	☐	☐
Magic Disk	☐ 18	☐	☐
PC Magazin	☐ 19	☐	☐
PC Plus	☐ 20	☐	☐
ST-Computer	☐ 21	☐	☐
ST-Magazin	☐ 22	☐	☐
The Entertainer	☐ 23	☐	☐
TOS	☐ 24	☐	☐
The One	☐ 25	☐	☐
The Games Machine	☐ 26	☐	☐
Computer + Videogames	☐ 27	☐	☐
Zzap! 64	☐ 28	☐	☐
Sonstige:	☐ 29	☐	☐

18 a) Wie viele Personen, Sie eingeschlossen, lesen im Durchschnitt Ihr Exemplar von Power Play?

Personen:

b) Und was machen Sie mit Ihrem Exemplar von *POWER PLAY*, wenn Sie es ausgelesen haben?

- Sammle alle Hefte ☐
- Sammle einzelne Ausgaben ☐
- Sammle Power Tips ☐
- Sammle einzelne Beiträge ☐
- Gebe es an interessierte Bekannte weiter ☐
- Sonstiges, und zwar: ☐

19. Welche Hobbies haben Sie außer Computer- und Videospielen?

- ☐ 1 Programmieren
- ☐ 2 Brettspiele
- ☐ 3 Postspiele (PBM)
- ☐ 4 Spielautomaten
- ☐ 5 DFÜ/Modem-Spiele
- ☐ 6 Comics
- ☐ 7 Musik
- ☐ 8 Lesen
- ☐ 9 Kino
- ☐ 10 Science-fiction/Fantasy
- ☐ 11 Video
- ☐ 12 Sport
- ☐ 13 Sonstiges:

20. Wie kommen Sie an *POWER PLAY*

- Ich kaufe sie im Zeitschriftenhandel ☐ 1
- Ich lasse sie mir mitbringen ☐ 2
- Ich leihe sie mir von Freunden ☐ 3
- Ich bin stolzer Abonnent ☐ 4
- Sonstiges, und zwar: ☐ 5

21. Fragen zur Person

Geburtsdatum:
Geschlecht: ☐ 1männlich ☐ 2weiblich
Alter:

Welche Schule besuch(t)en Sie?

- Volksschule, Hauptschule ☐ 1
- Weiterführende Schule ☐ 2
- Abitur, Hochschulreife ☐ 3
- Studium ☐ 4

Was machen Sie beruflich?

- Ich bin berufstätig ☐ 1
- Ich bin Lehrling ☐ 2
- Ich bin Schüler, Student ☐ 3
- Ich bin nicht berufstätig ☐ 4

Anschrift (braucht nur angegeben zu werden, wenn Sie an der Preis-Verlosung teilnehmen wollen):

Name: ______________ Vorname: ______________

Straße: ______________

Ort: ______________ Telefon: ______________

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Unterschrift: ______________







HERAUS-
TRENNEN
UND
SAMMELN!

Hallo Piloten, Rennfahrer, Zauberer, Diebe, Ninjas, Piraten und Aliens! An die Arbeit und die Tips ausprobiert! Wenn Ihr selber einen weisen Ratschlag, einen besonders genialen Poke oder eine geheimnisvolle Karte habt, dann nichts wie rein damit in den Briefkasten und an uns geschickt. Die grünen Seiten warten! Und vergeßt nicht das Kennwort "POWER TIPS" sowie Eure Anschrift, einschließlich der Kontonummer anzugeben. Damit wir auch wissen, wohin wir die Säcke voller Silber-Taler, Gold-Dublonen, Dukaten und Creditchips schicken können, die als Belohnung winken. *vw*

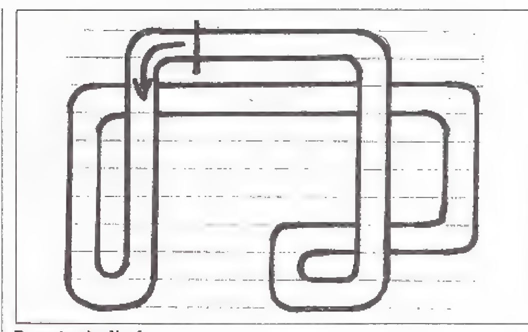
Power-Tips

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

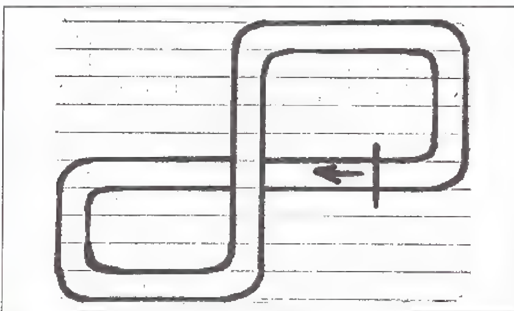
Super Cars

Holger Hestermann aus Bonn kennt sich im Rennsport aus und hat Empfehlungen und Karten für die Autojagd: Die Raketen immer am Anfang einer langen Geraden abschießen. Trifft man einen Gegner gut, gibt das in der nächsten Runde garantiert eine Massenkarambolage allererster Güte, bei der man mit etwas Glück alle Gegner überholen kann. Ein neues und besseres Auto sollte man sich immer zulegen, wenn man das nötige Kleingeld hat. Voraussetzung ist allerdings, daß für die benötigten Extras auch noch etwas Geld übrigbleibt. Gegnerische Fahrzeuge lassen sich am besten überholen, wenn man sie kurz vor einer Kurve rammt. Während des gesamten Rennens sollte man mit voller Geschwindigkeit fahren. Bremsen in den Kurven ist vollkommen überflüssig. Abzuraten ist deshalb auch von den Retro-Extras. Bei "Super Cars" heißt es Gas geben!

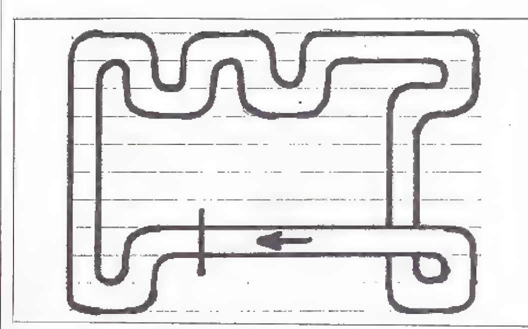
Die passenden Extras für die Rennstrecke: Track 1: — Track. 2: Power Stearing. Track 3: Power Stearing, Spin Assist.



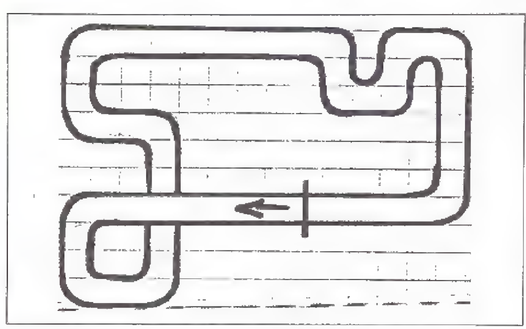
Rennstrecke Nr. 4



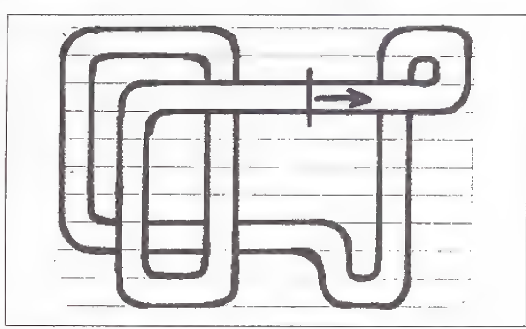
Rennstrecke Nr. 1



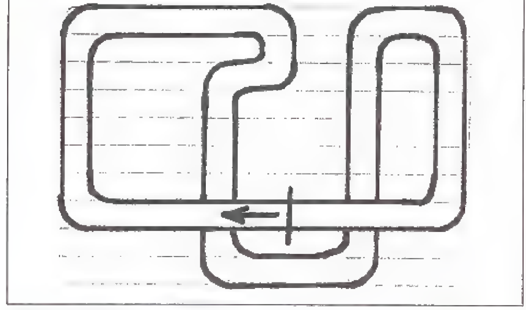
Rennstrecke Nr. 5



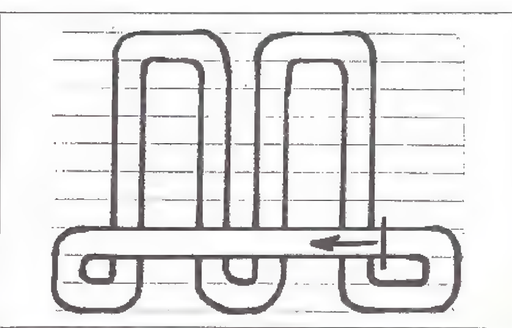
Rennstrecke Nr. 2



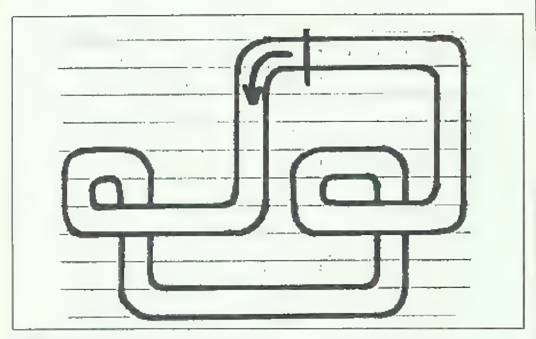
Rennstrecke Nr. 6



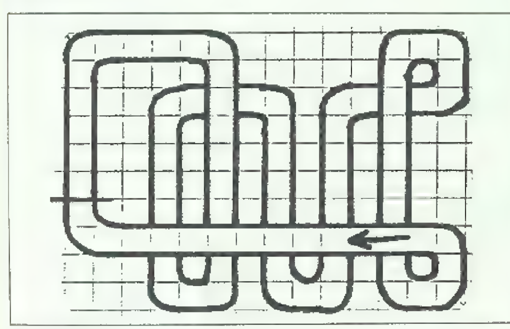
Rennstrecke Nr. 3



Rennstrecke Nr. 7



Rennstrecke Nr. 8



Rennstrecke Nr. 9

Track 4: Power Stearing, Spin Assist. Track 5: Side Armour, Spin Assist, Power Stearing, Front Missile. Track 6: High Speed Ticket, Side Armour, Spin Assist, Power Stearing. Track 7: Spin Assist, Power Stearing, Turbo Charger, Side Armour, Rear Missile. Track 8: High Speed, Spin Assist, Rear Missile, Side Armour, Turbo Charger, Power Stearing. Track 9: Power Stearing, Rear Missile, Spin Assist, Front Missile, Turbo Charger. *vw*

It came from the Desert

Michael Hollmann aus Röthenbach hat noch ein paar Anmerkungen für alle Kammerjäger: Um im Hospital zu entkommen, muß man die Wächter überlisten. Es reicht aber, wenn man mit ihnen "im Schlepptau" bis zum ersten Zimmer mit Bett rennt. Rein ins Zimmer und ins Bett gelegt. Dann so lange warten, bis sie aus dem Zimmer weggehen und in den anderen Räumen suchen. Aufstehen, zum Ausgang rennen und verschwinden.

Bei der Bekämpfung von Ameisen ist es hilfreich, sich möglichst auf Straßen und Wegen aufzuhalten, um so nicht von Steinen etc. behindert zu werden. Am besten ist es, wenn man die Ameisen durch Laufen dazu bringt, in einer geraden Reihe anzugreifen. So sieht man den Einschlag der ersten Granate und kann die Abstände besser schätzen.

Das Nest befindet sich unterhalb (südlich) der M1-Mine. Fliegt mal mit dem Flugzeug in diesem Abschnitt ein paar Kreise. Irgendwann seht Ihr dann eine Ameise aus dem Boden krabbeln — dort ist der Eingang. Zum Nest kommt man entweder durch den Minentunnel (zur M1-Mine fahren) oder man benutzt das Flugzeug. Der Weg durch den Minenschacht ist allerdings sehr beschwerlich, da die Ameisen fast immer den Eingang und die M2-Mine besetzt halten. Der Weg muß also regelrecht freigekämpft werden. Mit dem Flugzeug kann man dagegen relativ sicher landen. Jetzt läuft man zunächst in östlicher Richtung bis zum Markierungspfeil, dann weiter nach Süden.

Befindet man sich endlich im Nest-, mit Flammenwerfer und Zeitbombe bewaffnet-, folgt man dem Gang nach Osten. Vorsicht, die Ameisen greifen an! Den Flammenwerfer nur sparsam einsetzen; meist genügt ein kurzer Feuerstoß. Im zweiten Untergeschoß geht man nach Westen. Den Weg besonders gut einprägen; es kommt gleich auf Schnelligkeit an. Bei der Königin die Bombe legen und die Beine in die Hand nehmen. Es gibt eine Riesen-Explosion und das Spiel ist gelößt. *vw*

Infestation

Stürzt Euch ins Abenteuer. Michael Cremer aus Erding ist schneller als der Schall und schickt uns die Lösung zum Käfergekrabbel "Infestation":

Transporter gefällig? Vom Terminal aus den Hügeln folgen und immer schön suchen. Im ersten Level besorgt man sich den Schraubenzieher. Mit ihm lassen sich die Gitter vor den Luftschächten öffnen. Nun runter mit dem Fahrstuhl in den 6. Level und die Sicherheitsverriegelung öffnen; dazu im Terminal die Farben wie im Muster anordnen. Im folgenden Raum findet man die Quartier-Karte, mit der sich die Mannschaftsräume öffnen lassen. Bevor der Kern eine kritische Masse erreicht, den Kühlsystemschalter aktivieren. Im 3. Level befindet sich eine Infrarot-Einheit. Diese braucht man, um im 1. Level den dunklen Bereich zu meistern. Als nächstes sollte man das Computer-Kartensystem im 2. Level holen. Damit kann man sich wesentlich leichter orientieren. Hat man alle Extras eingesammelt, wird die Vernichtung der Eier in Angriff genommen. Danach nur noch das Kühlsystem abschalten. *vw*

The Colonels Beqest

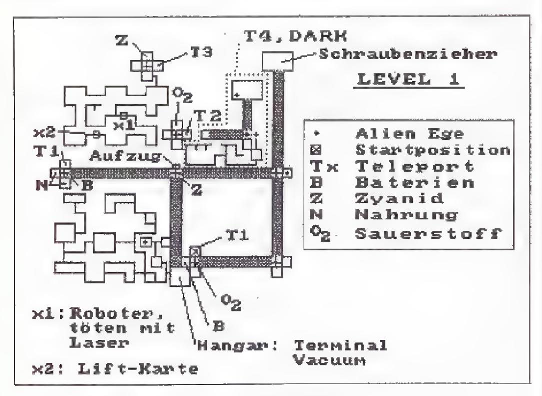
Theo Kenel aus Hünenberg in der Schweiz schickte uns den "fast" kompletten Lösungsweg zum neuen Sierra-Adventure The Colonels Beqest:

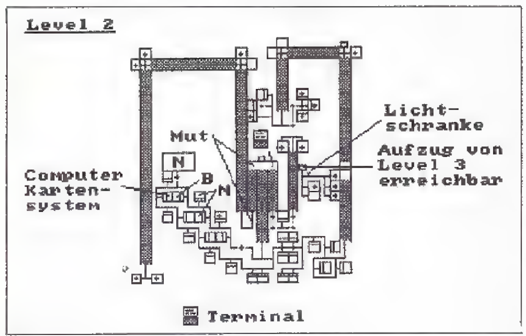
ACT I

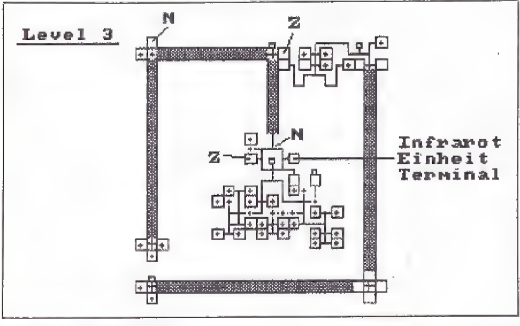
— Im Colonels Room trifft man auf Fifi und Colonel Dijon. Natürlich geht man sofort in den Geheimgang hinter dem Schrank.
(move armoire)

— An der Bar trifft man auf Clarence und Gertie (in den Geheimgang hinter dem Spiegel.
(move mirror)

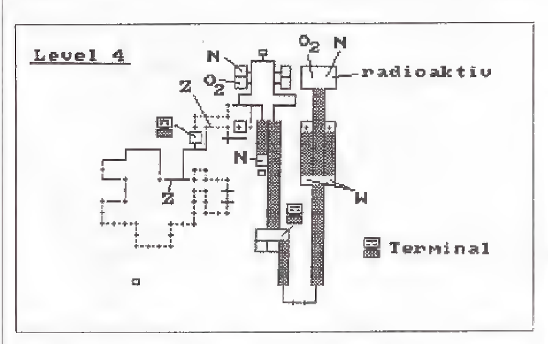
— Im Billard Room trifft man auf die Geschwister Rudy und Glo-

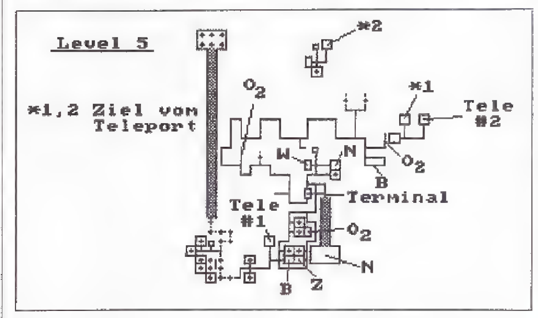


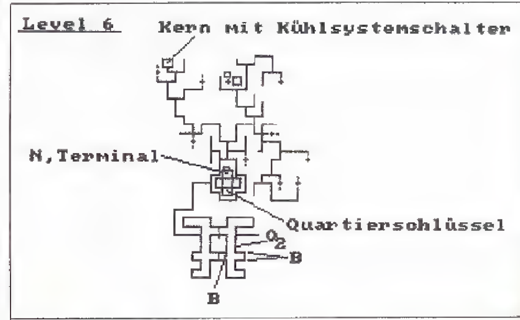




Infestation Level 1 bis 3







Infestation Level 4 bis 6



ria (in den Geheimgang hinter der Uhr).

— In Gerties und Glorias Zimmer entdecken wir die schlafende Gertie. Wir beobachten sie und verschwinden. An der Tür sollte nun ein Taschentuch (Handkerchief) liegen. Dieses ist mitzunehmen oder später abzuholen.

ACT II

— Die Tür in Colonels Studyroom benutzen und nach draußen gehen. Dort entdecken wir Wilbur und Clarence, welchen wir bis in das Eßzimmer folgen. (Diese Szene wieder aus dem Geheimgang, hinter dem Spiegel beobachten.)

— Im Billard Room sollte nun eigentlich eine Romanze zu Ende gehen. Gloria gibt Clarence den Laufpaß.

— In der Bibliothek entdecken wir Wilbur. Er liest eine Wettzeitschrift.

— In der Küche sind Lillian und Celie zu finden (Rolling Pin!!). Jetzt begeben wir uns in den Keller. Dort sehen wir Jeeves. Wir nehmen die Cracker (Futter für den Papagei).

ACT III

— Ins Spielhaus (das kleine Haus mit der Schaukel). Lillian spielt dort mit den Puppen. Von dort begibt man sich in die Bibliothek, wo eigentlich ein kleines Chaos vorhanden sein sollte. Den Poker aufheben, Federn anschauen und die Zeitschrift lesen. Jetzt schnell in die Kapelle, wo Wilbur tot am Boden liegt. Den Leichnam durchsuchen. Man findet ein Monokel.

— In Rudys Zimmer belauscht man, versteckt im Geheimgang, eine heftige Auseinandersetzung zwischen Rudy und Clarence.

— In Fifis Room beobachten wir einen Annäherungsversuch von Rudy. Nach dieser Szene begibt man sich in das Zimmer von Henri, nimmt den Brass Key aus der Kanone, steigt in den Aufzug und geht in das Dachgeschoß. Dort liest man die Zeitungen und schaut sich die Kiste an.

— Im Billard Room entdeckt man, daß Gloria verschwunden ist. Man nimmt die zerbrochene Schallplatte und schaut sich die Federn an.

ACT IV

— Vor dem Studyroom von Henri sieht man Rudy. Man folgt ihm unauffällig bis zur Statue.

— Bei der Statue wird man fast Zeuge eines Mordes. Rudy geht Clarence an den Kragen.

— irgendwo läuft Ethel Prune herum — betrunken! Wenn man sie entdeckt hat, geht man ins Eßzimmer. Jeeves und Fifi machen es sich gemütlich. (Diese Szene wieder aus dem Geheimgang hinter der Uhr anschauen.)

— Im Studyroom versucht Lillian den Dolch zu stehlen. Dies gelingt ihr dann später. Nun sammelt man ein paar Gegenstände.

Im Lagerschuppen findet man die Ölkanne (Oilcan) und in der Kutsche liegt das Brecheisen (Crowbar). Mit dem Crowbar geht man in die Kapelle, bricht ein Floorboard heraus und liest in der verborgenen Bibel.

ACT V

— An der Bar beobachten wir den einsamen Clarence und gehen dann wieder in den Keller zu Jeeves. Er macht sich "schön" für Fifi (Rosen anschauen).

— Zurück im Schlafzimmer vom Colonel beobachtet man Lillian und Henri (aus Geheimgang). Danach geht man in Fifis Zimmer. Am Cognac Decanter mit dem Monokel den Fingerabdruck anschauen. In der Hundehütte liegt Beauregard und schläft bis zur nächsten Ausgabe der *POWER PLAY*.

Fortsetzung folgt.

Hero's Quest I

Lust auf ein zünftiges Abenteuer? Willi Neufeld aus Schwäbisch Gmünd schickte uns die Komplettlösung und ein paar feine Karten.

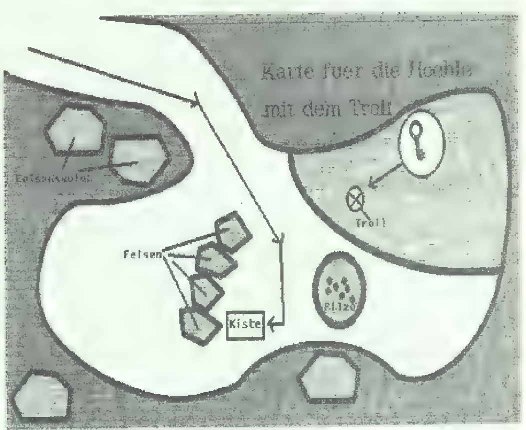
Damit unser Held allen späteren Anforderungen gewachsen ist, gilt es zunächst einmal die Fähigkeitspunkte schön gleichmäßig zu verteilen. Nachdem man im Rathaus die Fragen des Sheriffs beantwortet hat, empfiehlt sich ein wenig Kampftraining in der Burg (72). Wir nehmen eine Fechtstunde und üben uns im Messerwerfen. Anschließend können wir uns in der "Heldenhalle" (3) über die einzelnen Missionen informieren.

Beim "Healer" (36) erfahren wir, daß ein goldener Ring gesucht wird, den wir, nach mehrmaligem Versuch den Baum zu erklimmen, im Nest des Vogels finden. Nebst einem herzlichen Dankeschön, bekommt man zwei "Healing-Pods" und etwas Bargeld. Während wir die Wälder durchstreifen, entdecken wir einen weißen Hirsch (58). Wir nehmen die Verfolgung auf und lassen uns von ihm zu einem sprechenden Baum führen. Von ihm erhalten wir wichtige Informationen. Um das Land vom "Bösen" zu befreien, müssen wir uns beim Healer einen magischen Trank brauen lassen, der aus folgenden fünf Dingen besteht:

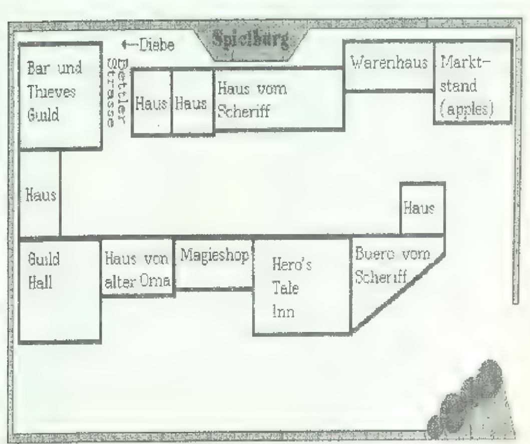
— Flowers of Erana
— Green Fur
— Fairy Dust
— Magic Acorn
— Flying Water

Als Einstieg schenkt uns der Baum das "Magic Acorn". Nun gehen wir zum Bild 5, wo wir unter dem Baum die "Flowers of Erana" pflücken können. Anschließend marschieren wir zum Bild mit den Pilzen (51) und pflücken einen davon. Wir warten, bis die Nacht hereinbricht und ein paar Feen auf der Wiese erscheinen. Wir tanzen mit ihnen und verschenken unseren Pilz. Als Dank erhalten wir etwas "Fairy Dust". Weiter zu den Meeps (40). Fragt man ein Meep nach dem "Green Fur", erscheint der Anführer. Wir fragen erneut nach dem "Magic Green Fur", welchen er uns dann auch bereitwillig überläßt.

Jetzt fehlt noch das "Flying Water". Wir gehen in einen Laden (2) und erwerben eine Flasche. Nun zum Eremiten und die Flasche am Wasserfall auffüllen. Der Healer (36) kann endlich den ersehnten Zaubertrank brauen. Ein Magier sollte sich spätestens jetzt alle "Spells" aneignen. Fetch-, Open- und Dartspell im Magiershop. Den Invisible-Spell schenkt uns der Eremit, wenn man ihn höflich bittet.

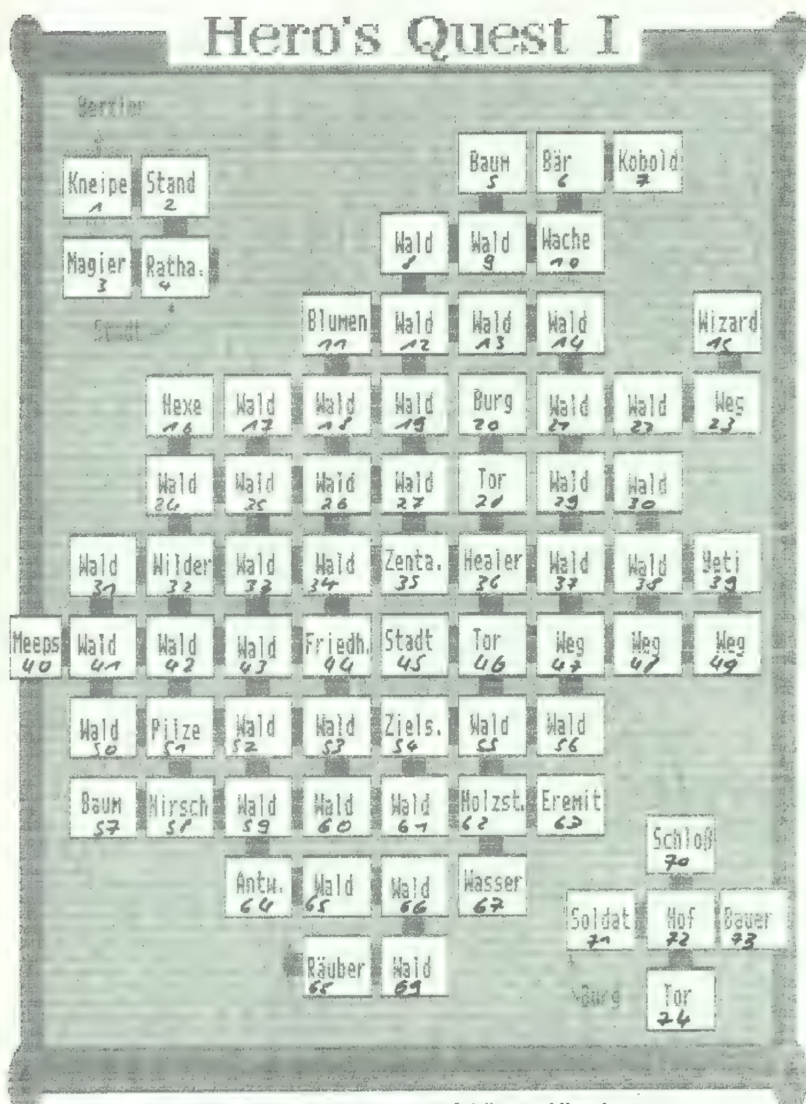


Vorsicht, der Troll lauert



In den Mauern von Spielburg

Hero's Quest I



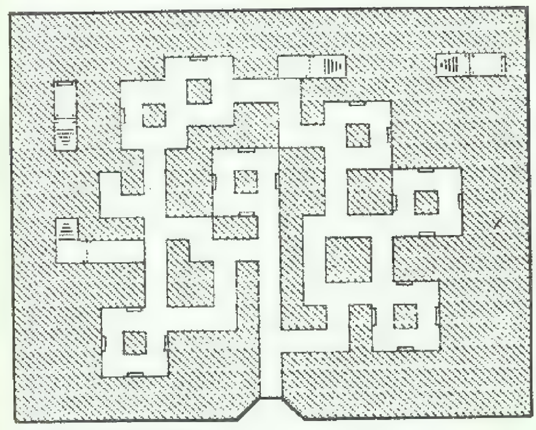
So macht das Heldenleben Spaß: Spielburg und Umgebung

Beim Baum mit den Blumen finden wir einen weiteren Spell. Im Zauberhaus müssen wir die Fragen der Statue richtig beantworten (Held, Erasmus, Rot, Eranas Spell). Im Turmzimmer lädt uns Erasmus zu einem Spielchen ein. Besiegen wir ihn, schenkt er uns einen weiteren Spell. Als Dieb gehen wir in die Gasse des Bettlers und werden von anderen Dieben überfallen. Von ihnen erhalten wir, nach Vorzeigen des Diebeszeichens, das Paßwort für die "Guild of Thieves". Der Gnom in der Bar läßt uns passieren und wir können endlich die Lizenz für Diebe erwerben. Alle geklauten Gegenstände lassen sich hier zu Geld machen. Einen billigen Schlafplatz finden wir beim Eremiten. Bevor wir uns in den alles entscheidenden Kampf stürzen können, gilt es zunächst noch ein paar kleinere Missionen zu erfüllen. Beim Bauern (73) sind durch harte Arbeit fünf Silberstücke und Stärkepunkte zu erlangen. Am Obststand (2) kaufen wir schlappe 50 Äpfel und bringen sie dem Yeti (39). Das hungrige Kerlchen ist so dankbar, daß er uns einen "Gem" überläßt. Diesen schenken wir dem Totenkopf am Tor zum Hexenhaus. Jetzt noch schnell ein Zauberspruch (Hut of Brown now come Down), und schon dürfen wir eintreten.

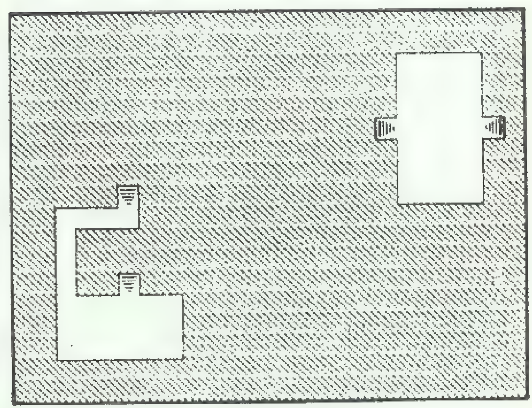
Für die Hexe müssen wir ein "Mandrake" auf dem Friedhof (44) besorgen, und zwar genau um Mitternacht (look time). Die nächste Mission beginnnt in Feld 10 bei der Wache. Um den Zweikampf zu bestehen, sollte man nach jedem Angriff zurückweichen und so den Stichen des Riesen entgehen. In der Höhle wird zuerst der Bär mit einer Essensration beruhigt, dann schleicht man sich zum Troll und klaut ihm den Schlüssel. Die unsichtbare Kiste (siehe Karte) öffnet der Magier mit einem "Open Spell", der Dieb benutzt den "Lock Pick". Das Gold nehmen wir natürlich mit. Nun nichts wie raus aus der Höhle und den Bär im Vorraum losketten (mit dem Schlüssel vom Troll), der sich sodann als Sohn des Barons entpuppt. Eine fette Geldprämie ist uns sicher. Geht man zurück in die Stadt, findet man in der Bar unter einem Hocker einen Zettel, auf dem etwas über ein Treffen steht. Dem Hinweis auf dem Zettel folgend, begeben wir uns um die Mittagszeit zur Zielscheibe. Hier beobachten wir zwei Räuber. Nachdem sich einer der beiden entfernt hat, überwältigen wir den anderen und nehmen ihm einen Schlüssel ab. Mit diesem Schlüssel öffnen wir eine geheime Felsentür hinter dem Antwerp (64). Betritt man die Höhle, sagt man das Paßwort "Hidden Goseke" und befindet sich kurz darauf vor einem Minotaurus, der, von uns beruhigt (calm Spell), den Weg zum Fort der Diebe freigibt.

Über die rechte Brücke (Vorsicht, Stolperschnur!) gelangen wir in den nächsten Raum. Man schließt die Tür, geht nach oben, wirft den Leuchter um und stellt sich vor den Tisch. Erscheinen die Räuber, schnell auf den Tisch springen und mit dem Seil in das nächste Zimmer schwingen. Bei dem Warlock holen wir uns Informationen über Else und das "Enchantment". Lassen wir uns von dem nun folgenden Weg herunterfallen, kommen wir ins Rollen. Bei den "Smiles" stoppen wir, ziehen an der Kette und öffen dadurch eine weitere Tür. Die nächste, schon demolierte Tür, bringen wir durch tüchtiges Wackeln zum Einsturz. Der Weg ins Zimmer des Räuberchefs ist frei.

Nun kommt unser Zaubertrank zum Einsatz. Wir bewerfen damit den Hauptmann, der sich darauf in Elsa verwandelt und nach herzlichem Dank verschwindet. Jetzt schnell zur Hexe "Baba Yaga". Ihren Zauberspruch wirft man, mit Hilfe des magischen Spiegels, auf sie zurück. Worauf sich das böse Weib in eine alte Kröte verwandelt. *vw*



Das Prison des Lord Chaos



Hier lauern böse Monster auf mutige Abenteurer

Chaos strikes back

Stefan Markgraf aus Braunschweig hat im Prison des finsteren Lords einen zweiten Level gefunden. Beim Abscannen des Prisons mit dem "See through walls"-Spruch entdeckte er zwei Illusions-Wände, hinter denen Gänge weiterführen. Nach einem Gitter enden die Gänge an einer Treppe, die nach unten führt. Man kommt jeweils in einem großen Raum heraus, in dem einige Monster warten (bei einem sind es ca. sechs wandelnde Steinhaufen, in dem anderen ca. zehn Mumien). Hinter den Räumen führt jeweils wieder eine Treppe zurück in den ersten Level. Hier finden sich auch die zwei fehlenden Spiegel-Porträts. Man sollte die Flinte eben nicht so schnell ins Korn werfen.
Die Werte der zwei Abenteurer:

HE ST MA Fig Nin Pr Wiz St Dex Wi
23. Kazai 350 285 121 Ad «M Ar Ar 54 71 64
Shadow Warrior
24. Lor 370 335 110 «M Ar Ad Ar 64 64 58
Champion of Good *VW*

Nuclear War

Ein paar nützliche Tips für alle "Kalten Krieger" schickte uns Hakan Polat aus Remscheid. Um möglichst elegant die Weltbevölkerung zu dezimieren, sollte man folgende Politiker auswählen: PM Satcher, Mao the Pun, Col Kadaffy, Tricky Dick. Profis dagegen nehmen am besten: Infidel Kastro, Jimi Farmer, Gorabachef und Ghanji.

Besonders erfolgsversprechend: Ein Land nur dann angreifen, wenn es auch von anderen beschossen wird. Die Propaganda nicht vergessen — die Bevölkerung wächst, und das Land kann nicht von einem einzigen 10-Megatonnen-Bömbchen ausradiert werden.

Besonders anfällig für Propaganda ist die "Eiserne Lady" PM Satcher. Hier kann die Bevölkerung ohne weiteres um 10 bis 18 Millionen steigen. Niemals gegen Ghanji und Infidel Castro Propaganda betreiben; meist verliert man ein paar Millionen Bürger. Make love not war! *vw*

Budokan

Eric Grob aus Oberrieden schickt uns seine, in harten Kämpfen erworbenen, Erfahrungen mit den Gegnern aus "Budokan". Die Kampfart Bo hat sich als die eindeutig beste herausgestellt, weil man sowohl viele Varianten im Angriff, als auch eine leichte, aber effektive Abwehr hat. Der kniende Drehschlag wird zudem fast nie abgewehrt, während die Überkopfschläge recht häufig pariert werden. Bei der Kampfart Nunchaku ist vor allem der Dreifachschlag sehr erfolgversprechend. Die Peitschenhiebe sind für einen sehr schnellen Angriff zu gebrauchen, wenn die eigene Stamina schon einen bedenklichen Stand erreicht hat. Die Kampfarten Kendo und Karate sind gegen gute Gegner fast wirkungslos. Die Tips zu jedem Kampf sind wie folgt unterteilt: 1. Gegnerische Kampfart. 2. Beste eigene Technik. 3. Taktik zum Erfolg. 4. Einschätzung der Stärke des Gegners.

Match 1
GK: Karate
EK: Kendo (Karate)
T: nur Doppelschlag von oben, zügig vorrücken.
GS: schwach

Match 2
GK: Kendo
EK: Karate (Kendo)
T: dauernd Vorwärtssprung mit Fußschlag, teilweise Fußstoß.
GS: sehr schwach

Match 3
GK: Tonfa
EK: Kendo (Karate)
T: Doppelschlag von oben, Gegner auf Distanz halten.
GS: mittel

Match 4
GK: Nunchaku
EK: Nunchaku (Bo)
T: Dreifachschlag von oben ohne Unterbruch, bis der Gegner im gelben Bereich ist. Erst danach vorrücken.
GS: stark

Match 5
GK: Bo
EK: Nunchaku (Bo)
T: Dreifachschlag von oben, schnelles Vorrücken, zeitweise Peitschenschläge.
GS: stark

Match 6
GK: Karate
EK: Kendo (Karate)
T: Doppelschlag von oben und Stoß zur Mitte. Distanz groß halten.
GS: schwach

Match 7
GK: Kusari-Gama
EK: Nunchaku (Bo)
T: Dreifachschlag von oben ohne Unterbruch. Gegner immer auf Distanz halten. Falls nötig, gegnerische Schläge auch abwehren!
GS: stark

Match 8
GK: Naginata
EK: Nunchaku (Bo)
T: Zuerst Überkopfschläge oder Drehschläge, danach nur noch Vorwärtssprung mit Schlag.
GS: stark



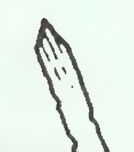
Match 9
GK: Nunchaku
EK: Bo (Nunchaku)
T: Abwehr zur Mitte ohne Unterbruch, bis die eigenen Kis klar über der Hälfte sind. Dann gerader Angriff, gefolgt von ein bis drei Dreh- oder Überkopfschlägen. Zum Schluß nur noch Vorwärtssprung mit Schlag. Der Schaden aus dem ersten Angriff sollte mindestens 800 bis 900 betragen! Nach den Überkopfschlägen sollte der Gegner bereits im roten oder zumindest im gelben Bereich sein. Bei der Abwehr zur Mitte kann unser Kämpfer nur am Knie getroffen werden, sonst ist er gegen alle Schläge immun.
GS: sehr stark!
Match 10
GK: Ninjuitsu
EK: Bo (Nunchaku)
T: Zuerst zwei Vorwärtssprünge, um die Distanz zu verringern. Die Wurfsterne sind nur schwer abzuwehren. Sobald man nahe genug ist, benutzt die Gegnerin keine Wurfsterne mehr, sondern konzentriert sich auf Karate. Jetzt kann man mit der Abwehr zur Mitte alle Schläge abwehren. Solange warten, bis die eigenen Kis das Maximum erreicht haben. Danach einen einfachen Stoß machen, damit die Gegnerin uns nicht zuvorkommt. Jetzt zur totalen Offensive übergehen. Vorwärtssprung mit Schlag, aber auch alle Drehschläge benutzen. Falls die Gegnerin in einer Wolke verschwindet, kann es sein, daß sie im Rükken wieder auftaucht. Dann funktionieren auch alle Tasten umgekehrt. In diesem Fall auf den Vorwärtssprung mit Schlag konzentrieren.



GS: stark!
Match 11
GK: Yari
EK: Bo (Nunchaku)
T: Abwehr zur Mitte nützt hier gar nichts, also sofort angreifen. Vorwärtssprung mit Schlag treibt den Gegner immer wieder hinten hinaus und dezimiert auch seine Stamina. Drehschläge und Überkopfschläge werden fast alle abgewehrt. Falls man so nahe am Gegner ist, daß er seinen Speer nicht mehr einsetzen kann, kämpft er mit Karate weiter.
GS: stark
Match 12
GK: Karate, Kendo, Bo, Nunchaku
EK: Kendo (Bo)
T: Der Gegner kämpft immer mit der gleichen Kampfart, die man selber wählt. Mit Kendo ist es am leichtesten, weil dort die Schlagauswahl sehr klein ist. Der zweihändige Doppelschlag zur Mitte und der Stoß zur Mitte sollten schon ausreichen. Erst vorrücken, wenn der Gegner schon im gelben Bereich ist.
GS: mittel (je nach gewählter Kampfart auch stark). *vw*

Stunt Car Racer

Rennprofi Werner Turau aus Augsburg hat seinen Flitzer heil über die Achterbahnen von "Stunt Car Racer" gejagt und hat ein paar Empfehlungen, wie Ihr Blechschäden vermeiden könnt.
4.th Division
1. Little Ramp: Jumpin' Jack und sein Kollege Road Hog sind, wie es sich für die unterste Liga gehört, recht plump und ziemlich lahm; Gas geben und ihnen den Auspuff zeigen. Besonders auf den langen Geraden kann man mit "boost" Geschwindigkeiten um 215 bis 230 erreichen.
2. Hump Back: Hier kommt es vor allem auf die Flugbahn beim Überspringen der Rampen an, wer landet schon gerne auf seiner Stoßstange? Sonst wie Little Ramp.
3.rd Division
1. Stepping Stones: Die Gegner Mrs. High Flyer und Dare Devil sind schon gerissener, deshalb benötigt man genaue Kenntnisse über die Strecke und das Fahrverhalten des eigenen Wagens. Die ersten beiden Hügel gleich nach dem Start werden mit ca. 110 bis 140 km übersprungen, danach auf volle Beschleunigung, um den Computerfahrer abzuhängen.





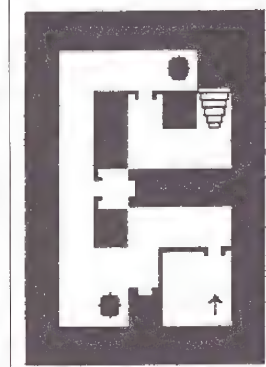
Vor den "Stepping Stones" auf 140 km abbremsen. Diese Geschwindigkeit mit "boost" halten, bis Ihr wieder auf sicherem Boden seid. Kurz vor der Startlinie wieder auf über 200 km beschleunigen, damit Ihr die folgenden zwei Hügel in einem Sprung nehmen könnt.
2. Big Ramp: Hier ist der gute Bodenkontakt in den Kurven sehr wichtig. Voll beschleunigen und die große Rampe mit mindestens 210 km überspringen. Vorsicht bei den kleinen Bodenwellen kurz hinter der Startlinie. Nicht zu scharf anfahren, sonst fliegt Ihr von der Bahn.
2.nd Division
1. Roller Coaster: An Anfang geht es steil nach oben — wer hier zu schnell ist, wird nach der Kurve tief fallen. Deshalb nur ca. 130 km fahren, und schon klappt es. Danach kommt man auf eine kleine Gerade, die zwar zum Rasen einlädt, sich dann aber als fiese Falle entpuppt. Deshalb runter auf 80 oder 90 km und auf der Talfahrt wieder voll beschleunigen.
2. High Jump: Volle Pulle heißt die Devise. Anders ist der Hochsprung nicht zu schaffen.
1.st Division
1. Drawbridge: Wer meint, er kann jede Rampe mit der vollen Geschwindigkeit nehmen, fängt sich hier ein blaues Auge ein. Die Drawbridge läßt sich nur recht langsam überwinden. 80 km, die sich dann auf der Rampe auf 90 bis 100 km steigern, sind angemessen.
2. Ski Jump: Die Sprungschanze mit ca. 205 km anfahren, das bringt die schönste Flugbahn und den geringsten Schaden beim Aufsetzen. *vw*

Bloodwych, Data-Disk Vol.1

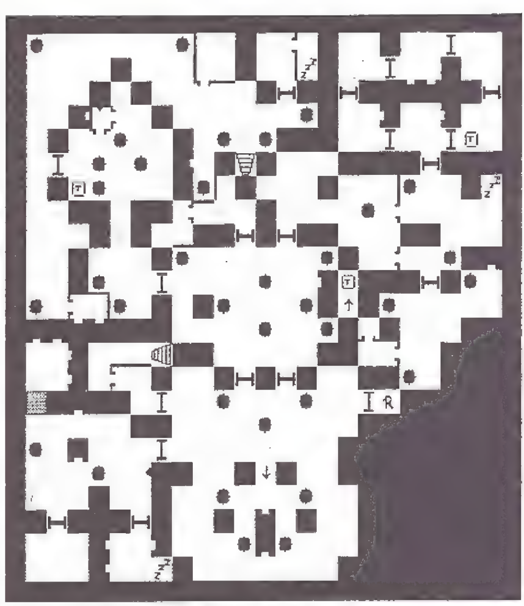
Holger Reckter aus Hess. Oldendorf hat sich das Privatdungeon von Finsterling Zendrick einmal genauer angesehen. Damit Ihr Euch im Serpent Tower zurechtfindet, ein paar schnucklige Karten und nähere Erläuterungen zu den einzelnen Stockwerken.
4. Keller:
6-7 Chaos Key
3. Keller:
12-6 Bronze Door, 18-9 Bronze Key (Monster), 4-13 Chromatic Key, 5-14 Chromatic Door, 11-15 Slot für Serpent Crystal (kurzes Einsetzen des Serpent Crystal öffnet die Tür 10-16), 17-15 Serpent Crystal (Monster), 6-16 Knopf vernichtet Säule (10-14), 10-18 Verbindungstür zum Chaos Tower
2. Keller:
10-1 und 7-4 Knöpfe drehen das Feld (8-3), 18-4 Dragon Key, 7-5 Knopf dreht das Feld (12-9), 7-6 Knopf dreht das Feld (16-7), 7-7 Knopf dreht das Feld (12-7), 7-8 Knopf dreht das Feld (15-9), 7-9 Knopf dreht das Feld (13-2), 7-10 Knopf dreht das Feld (14-2), 17-8 Chaos Door, 18-10 Iron Door, 9-11 Arc Bolt Kanone, 14-15 Serpent Key, 4-18 Chaos Key
1. Keller:
9-2 Dragon Key, 7-12 Teleportation in den 0.Level auf Feld 13-19, 15-12 Iron Door, 6-18 Iron Key (Monster), 13-18 Dragon Key, 18-18 Arc Bolt Kanone
0. Level:
6-4 und 5-5 Knöpfe drehen das Feld 5-5, 20-4 Bronze Key, 4-5 Moon Key, 3-7 Moon Door, 21-7 Bronze Door, 8-11 Iron Key, 8-12 Moon Door, 4-15 Dragon Key, 8-17 Serpent Door, 8-20 Knopf

Mauer
Mauer mit Nische
Säule
Treppe nach oben
Treppe nach unten
Loch in der Decke
Loch im Boden
Platte, löst irgendetwas aus
unsichtbare Platte
Knopf
Holztür
Holzwand
Drehfeld
Tür, Gitter
Bett
Wiederbelebung
Fornwand
Fornsäule
Öffnung für Crystal oder Gen

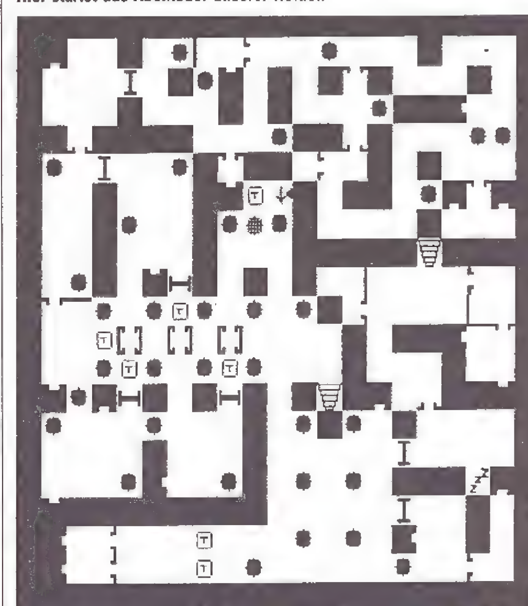
Alle wichtigen Schalter, Trittplatten und Drehfelder im Dungeon von Zendick, dem Fiesen



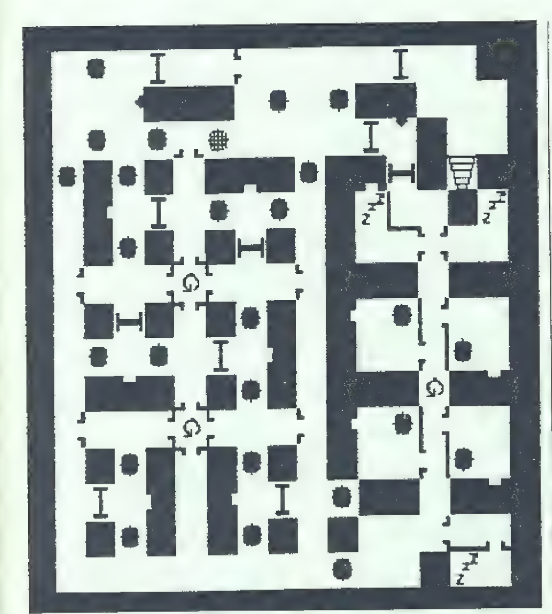
Der letzte Keller Nr. 4

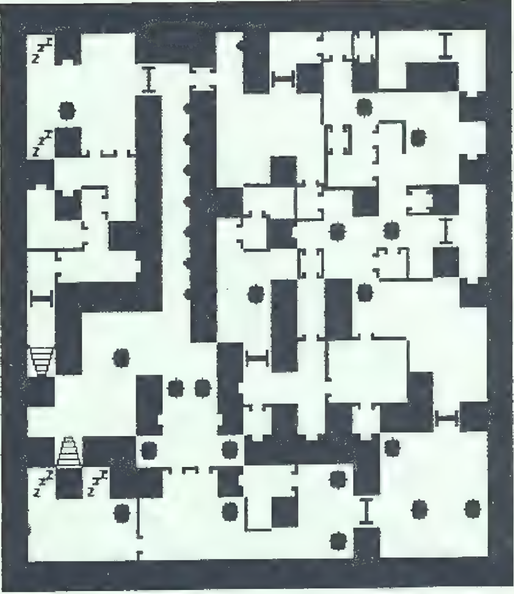


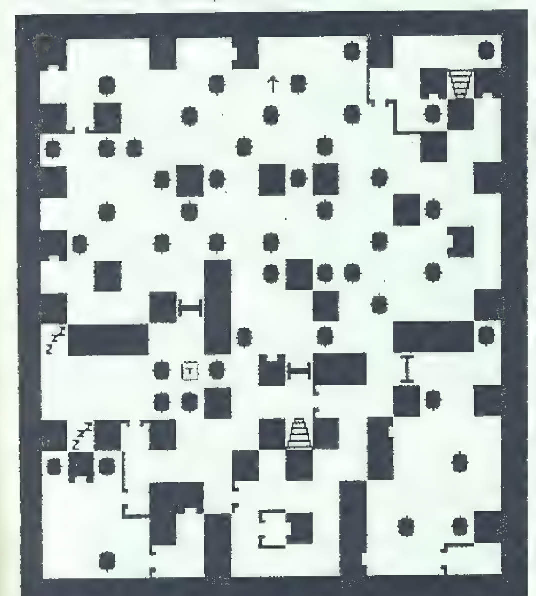
Hier startet das Abenteuer unserer Helden

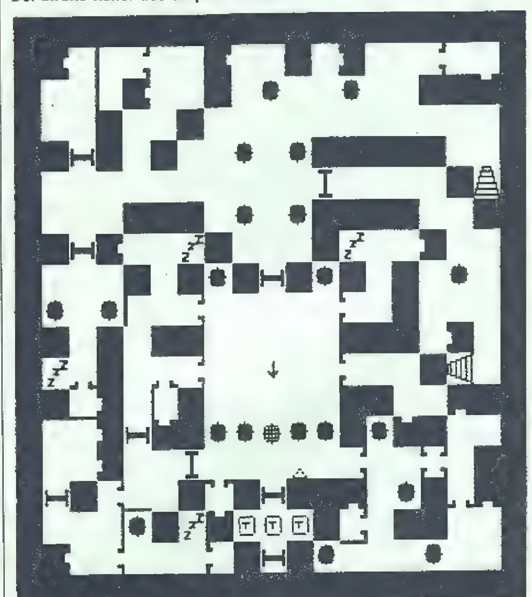


Das erste Geschoß des Serpent Tower


Das zweite Geschoß des Serpent Tower


Der zweite Keller des Serpent Tower


Der erste Keller des Serpent Tower

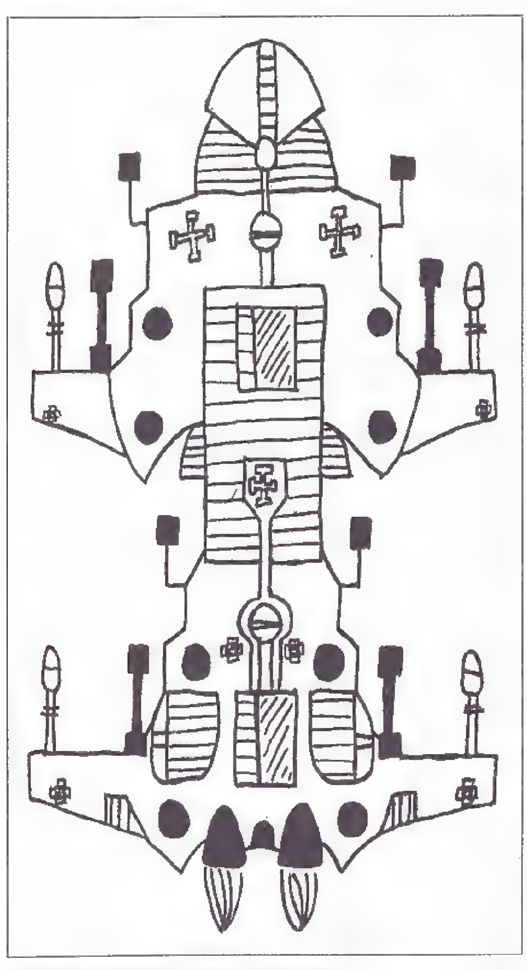

Der dritte Keller des Serpent Tower

vernichtet Formwand (2-17)
1. Level:
5-3 Chromatic Door, 10-7 Platte, erzeugt Säule auf Feld (10-8), 11-7 Knopf, löst Teleporterfeld (7-13) auf, 18-7 Dragon Key, 4-12 Platte dreht das Feld (5-12), 7-11 Platte dreht das Feld (7-12), 5-13 Platte dreht das Feld (5-12), 9-13 Platte dreht das Feld (9-12), 11-14 Dragon Door, 16-16 Iron Door, 2-18 Chromatic Key, 2-19 Iron Key
2.Level: 4-3 Knopf vernichtet Säule (7-4), 6-4 Platte erzeugt Säule auf Feld (7-4), 12-4 Chaos Door, 13-4 Knopf löst das Bett (15-16) auf, 8-5 Dragon Key, 12-5 Chaos Key, 13-5 Iron Door, 3-6 Iron Key, 5-6 Serpent Door, 8-7 Iron Door, 4-9 Magelock Door, 12-9 Chaos Wand, 7-10 Bronze Door, 9-10 Serpent Key, 16-10 Moon Wand, 4-11 Bronze Key, 16-11 Moon Key, 11-12 Iron Key, 12-12 Serpent Wand, 16-13 Dragon Wand, 3-14 Chromatic Door, 4-14 Teleportation nach Feld (12-16), 7-14 Chromatic Key, 9-14 Dragon Door, 15-16 Knopf löst das Bett (12-6) auf.

vw

XENON II. — Megablast

Wenn Ihr Euch, nach vielen Mühen und Entbehrungen, dem knallharten Endgegner von Level 5 stellen wollt, kann vielleicht die Zeichnung von Martin Steinbach weiterhelfen. Ihr fliegt, wie bei den andern lieben Tierchen, zuerst links und rechts am Raumgleiter hoch und ballert alle schwarz gekennzeichneten Antennen und Düsen ab. Nun zurück und zwischen die unteren beiden Triebwerke gehalten. Viel Spaß beim Megablasten. Kawumm! Überraschung! *vw*



Der letzte Endgegner von Xenon II. Megablast

Champions of Krynn

Michael Genter aus Bonn hat sich mit den Draconianern herumgeschlagen und schickt uns seinen Lösungsvorschlag:

1. Throtl

Das Abenteuer fängt in dem Outpost bei Throtl an. Es scheint einiges nicht mehr so zu sein, wie es sein sollte. So entlarvt Sir Karl den alten Kommandanten des Outpost als Draconian — Illusion. Von ihm erhält man den Auftrag, in Throtl nach dem Rechten zu sehen.

Am Eingang der Stadt wird man auch gleich von einer Bande Hobgoblins empfangen. Bald findet man heraus, daß die Stadt von den bösen Mächten überrannt wurde. Mit Kildirf und Srangbourn findet man den gefesselten Caramon, der von einem Tempel erzählt. In diesem Tempel stellen die bösen Mächte neue Draconians her. Mit einem Schlüssel, den man sich von einem Kleriker im Südwesten der Stadt nimmt, gelangt man in diesen Tempel.

Hat man den Altar entdeckt, fliehen die Monster in die Katakomben unter der Stadt. Hobgoblins und Baaz Draconians versuchen mit allen Mitteln, die Party aufzuhalten. Während sich die Führer der Hobgoblins immer weiter zurückziehen, werfen diese immer neue Kämpfer in die Schlacht. Schließlich gelangt man in eine Höhle, in der die Hobgoblins als letzten Trumpf zwei weiße Drachen angreifen lassen. Sind diese besiegt, findet man die zurückgelassenen Eier der Messingdrachen, die man als Beweis zurück zum Outpost nimmt.

2. Gargath

Im Gargath Keep soll eine Drachenlanze versteckt sein. Die Party erhält den Auftrag, diese zu finden. Gargath ist mittlerweile von den bösen Mächten erobert worden. Man erfährt, daß der Anführer der Draconians, Myrtani, ebenfalls auf der Suche nach der Lanze ist. Hat man den Eingang zum Keep gefunden, ist Myrtani bereits im Besitz der Drachenlanze. Im 6. Level des Keeps holt man ihn ein, aber er kann sich wieder aus dem Staub machen, indem er seine Kämpfer zurückläßt. Myrtani flieht aufs Dach und entschwindet mit seinem roten Drachen; die Party wird von drei schwarzen Exemplaren angegriffen.

3. Jelek

Sir Karl möchte, daß die Party in Jelek eine silberne Rose findet. In Jelek gibt es neben dem üblichen Gasthof ein Waffengeschäft, eine Kneipe und einen Magieladen.

Die Stadtwachen geben der Party einen Begleiter mit auf den Weg. Dieser Skyla entpuppt sich als Handlanger Myrtanis, und es stellt sich heraus, daß Jelek ebenfalls von den bösen Truppen übernommen wurde. Ein gewisser Sir Lebaum führt hier die Truppen. Die Diebin Mysella schließt sich der Party an, um diesen Lebaum zu suchen. Im Friedhof der Stadt findet man die gesuchten silbernen Rosen, und bekommt Gesellschaft von drei schwarzen Drachen. Danach kann man die Stadt im Nordwesten wieder verlassen.

4. Sir Dargaards Tom

Das Grab dieses Ritters kann man nur öffnen, wenn man zuvor drei ritterliche Tests absolviert hat. Beim Test Of Honor muß man sein Leben anbieten und freien Herzens ein Long Sword +5 abgeben, das man Minuten vorher erst erhalten hat. Beim Test of Fear muß der Ritter der Party dreimal durch einen Feuerring gehen, ohne den Tod zu fürchten. Beim Test of Battle muß man vier Skeletal Knights, einiges Ungeziefer und dann noch vier Skeletal Dragons erledigen. Danach ist der Weg zum Grab frei. Hat man es gefunden, bekommt man von Sir Dargaard solamnische Rüstungen geschenkt.

Doch auch die Draconians schlafen nicht. Sie warten, bis die Party den Weg zum Grab freigemacht hat, um dann die Schätze zu rauben.

5. Neraka

Kehrt man von Sir Dargaards Tomb zum Outpost zurück, stellt man fest, daß dieses überfallen und Sir Karl entführt wurde. Die Geliebte von Sir Karl, Maya, schließt sich der Party an, um ihn zu befreien. Er wird in den Sklavenhöhlen von Neraka festgehalten. Dort hat ein gewisser Prison Lord das Sagen, der die Sklaven foltert und perverse Spiele mit ihnen treibt. So gibt es in der Stadt ein Labyrinth ohne Ausgang. In diesem Labyrinth haust ein grüner Drache, zu dem die Sklaven getrieben werden.

Hat die Party den Eingang zu den Slave Caves gefunden, kommt einem der sterbende Sir Karl entgegen. Sein letzter Wunsch ist es, daß die Sklaven aus der Höhle befreit werden. Im westlichen Teil der Höhle veranstalten die Wachen makabere Spiele mit einzelnen Sklaven, die man befreien sollte. Auf östlicher Seite sind die Sklavenquartiere und Einzelzellen. Man trifft auf Tanis, der dabei ist, die Sklaven zu befreien. Man sollte ihm dabei helfen.

Der Prison Lord befindet sich im Raum im Südwesten. Außerdem leben in diesem Teil der Höhle zwei grüne Drachen. Hat man diese getötet, ist der Weg nach draußen frei.

6. Ogre Base

In der Ogre Base nordöstlich vom 2. Outpost ist eine Verschwörung im Gange. Morog

hat sich mit Myrtani verbündet und will den Chef der Ogres, Gravnak, stürzen. Am besten besorgt man sich zuerst die passenden Beweise, bevor man zu Gravnak geht, um ihn zu warnen. Die Draconians, die Morog zur Seite stehen sollen, sind bereits eingetroffen. Hat man Gravnak von dem Komplott berichtet, greift Morog auch schon an, aber bei dem Kampf helfen einem die Ogres, die auf der Seite Gravnaks sind. Sind die Bösen besiegt, verspricht Gravnak, daß die Ogres in Kernen der Party helfen werden.

7. Southern Outpost

Der Kommandant des 3. Outpost und seine Wachen verhalten sich äußerst merkwürdig. Und tatsächlich, im Inn findet die Party einen Mann, der erzählt, daß die Draconians unter Myrtani die Wachen überfallen und ersetzt hatten. Am besten befreit man zuerst die gefangenen echten Wachen durch den Geheimgang des Hauptgebäudes. Danach befreit man die Kinder in einem der nördlichen Gebäude und kehrt zu den Wachen zurück, die einem dann beim Kampf helfen. Man braucht sich dann nämlich nur noch um den Anführer, ein Sivak Draconian, zu kümmern und den grünen Drachen namens Jadefang zu eliminieren. Die übrigen werden von den guten Wachen überwältigt.

8. Sanction

Der Hafen der Stadt Sanction wurde von Minotauren eingenommen. Außerdem beginnen Myrtanis Schergen, den Tempel der Stadt zu übernehmen. Näheres über Myrtanis Pläne erfährt man von einem Elfen im Inn der Stadt.

Huerzyds Tempel ist noch unberührt und kann nach Schätzen durchsucht werden, aber der Tempel von Duergast ist von den Draconians und Sir Lebaum erobert. Die Brücke zum Tempel ist zerstört. Eine Frau wird von Minotauren entführt und muß gerettet werden. Dies öffnet einen Geheimgang nach Huerzyd, wo sich die Draconians ausbreiten. Im Nordosten wird eine weitere Geheimtür sichtbar, die ins Reich der Shadowpeople führt. Die Höhlen führen zu einem Hintereingang des Tempels von Duerghast. In diesem Tempel findet man eine Dragonlance. Diese eignet sich hervorragend als Drachenkiller und ist nebenbei noch die beste zweihändige Waffe überhaupt im Spiel. Im Tempel trifft man auch wieder auf Skyla (siehe Jelek), was sein Ende bedeutet. Schließlich macht man Bekanntschaft mit dem Todesritter Lebaum, der gerade neue Untote herstellt. Ist Lebaum getötet, entbrennt eine Schlacht zwischen den guten und bösen Truppen. Nach einiger Zeit scheinen die Guten zu gewinnen und die Bösen fliehen mit ihren roten Drachen Richtung Kernen. Man besteigt mit Tasslehoff Burrfoot einen goldenen Drachen und nimmt die Verfolgung auf. Bald stößt die Party auf zwei Windschiffe, und das größere wird geentert.

9. Windschiff

Man muß die Kommandozentrale des Windschiffs finden und in Besitz nehmen. Tasslehoff kann das Schiff fliegen. Über Kernen rammt Tasslehoff das andere Windschiff, wodurch beide zerstört werden. Das eigene Schiff fängt an zu sinken, und man muß einen Ausgang finden. Dazu steigt man einige Stockwerke tiefer, überwältigt einige Wachen und nimmt deren Uniformen als Verkleidung. So kann man die Drachen besteigen, bevor das Schiff aufprallt.

10. Kernen

In Kernen ist das Schloß von Myrtani. Bevor man das Tor angreift, sollte man mit den Ogres Kontakt aufnehmen, die einen dann unterstützen. Auch kann man eine Krone finden und einem Drachen übergeben, der daraufhin das Tor angreift und die Wachen schwächt. Zusätzlich kann man sie ablenken, indem man in zwei Häusern Feuer legt und die menschlichen Wachen gegen die Draconians aufhetzt. Danach greift man das Tor an.

Im Schloß muß man eine Salbe herstellen, damit man vor dem Wächter geschützt ist. Danach geht es gegen den Dragon Master mit seinen roten Drachen (Resist Fire und Haste). Schließlich gelangt man zum Aurak Myrtani, den man endlich erledigen darf. Dann noch drei rote Drachen töten und die Guten Mächte haben über die Bösen gesiegt.

vw



Dogs of War (Amiga)

Unendlich viele Leben gefällig? Kein Problem! An beliebiger Stelle im Spiel "Timbo" eingeben und "F5" drücken. Wenn Euch jetzt ein feindlicher Kämpfer berührt, haucht er sein Leben aus. Wenn Euch das nicht reicht, könnt Ihr die "P"-Taste drücken und die ganze Mission hat sich von selbst erledigt. Dieser Tip stammt von James Mock aus Sax in der Schweiz. *vw*

Dyter 07 (AMIGA)

Stefan Dresselhaus und Kai Lünnemann aus Neuenkirchen haben zwei Cheats für "Dyter 07" auf Lager. Um ins Soundmenü zu kommen, muß man im Titelbild
OBI
eingeben, nun kann man sich die tolle "Lalla" (Originalton Stefan und Kai) von Karsten Obarski anhören. Wenn man alle Waffen haben möchte, sollte man im Titelbild das Wort
GIB
eingeben. Nun kann man folgende Tasten benutzen:
"W" für volle Ausrüstung
"S" für volle Energie
"L" für nächsten Level. *vw*

The Untouchables (Amiga)

Oliver Detjen aus Sthur-Brinkum, zur Zeit auf den Spuren von Elliot Ness und Al Capone, schickt uns folgenden Tip. Nachdem das Titelbild erschienen ist, sollte man doch einfach mal
"southamtongazette"
eingeben. (statt "z" das "Y" drücken!) Der Bildschirm blitzt am unteren Rand kurz auf und man kann mit "F10" immer einen Level weiterkommen. *vw*

X-Out (Amiga/ST)

Bevor Euch bei "X-Out" das Geld ausgeht, probiert einmal folgendes: Kauft Euch das billigste Raumschiff ohne Ausrüstung, bewegt den billigsten Schuß auf das Visier des Galakto-Händlers und drückt den Feuerknopf. Nicht nett, aber wirksam. Ihr bekommt 500 000 Credits, die ja wohl fürs erste reichen dürften. Der Tip stammt von Mark Hoffmann aus Neumünster. *vw*

Fighter Bomber (Amiga)

Navid Nazemian aus Hamburg hat sich in die Lüfte geschwungen und dabei die Paßwörter für alle angehenden Piloten gefunden:
YAWN
BUCKAROO
HOORAY FOR MICK
SO WHAT IF I DO
KYLIE
VERSION
BOOMERANG.
Tragt Euch unter einem dieser Namen ein, und der Cheat ist aktiviert. *vw*

Ninja Warriors (Amiga)

Renold Gehrke aus Pattensen hat seinen Amiga angeworfen und ist bei "Ninja Warriors" auf ein paar nette kleine Effekte gestoßen. Man drückt während des Spiels die "Caps Lock"-Taste, gibt eines der folgenden Codewörter ein und drückt nochmals auf "Caps Lock".
— STEVE AUSTIN — aktiviert eine Slow-Motion-Funktion (S-Taste drücken).
— SKIPPY — läßt die Soldaten springen.
— THE TERMINATOR — läßt den Ninja-Roboter bei Verlust eines Lebens in alle Einzelteile zerspringen.
— MONTY PYTHON — läßt alle Gegner rückwärts gehen.
— A SMALL STEP FOR A MAN. — Alle Gegner fliegen hoch über den Bildschirmrand (die Panzer natürlich nicht). *vw*

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
688 Attack Submarine	–	–	A
20.000 Meilen unt. dem Meer	L	-	-
A 10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Adventure of Link (Zelda 2)	-	P	-
Alternate Reality – City	-	P	A
Alternate Reality – Dungeon	L	-	-
Auto Duel	L	-	-
Balance Of Power 1990 ed.	-	-	A
Bard's Tale 1	L	P	-
Bard's Tale 2	L	P	-
Bard's Tale 3	L	P	A
Battle of Antietam	-	-	A
Battle Hawks 1942	-	-	A
Battle Tech	(L	P)	A
Battles of Napoleon	-	-	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Carrier Command	L	-	-
Chaos strikes back	-	-	A
Chrono Quest	L	-	-
Codename Iceman	(L	P)	A
Colonel's Bequest	L	P	A
Conquest of Camelot	–	–	A
Curse of the Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters	-	–	A
Deathlord	-	P	A
Defender of the Crown	-	-	A
Deja Vu Amiga/ST	L	-	–
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	L	-	A
Del Con 5	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dos-2-Dos	-	-	A
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	-	A
Dragons Breath	L	–	–
Dragon Wars	-	-	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite	L	-	A
Emperor of the Mines	L	-	-
Europe Ablaze		-	A
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure	(L	P)	-
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 49,90 DM	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
Galdragon's Domain	L	P	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Goldrush	L	P	A
Guild of Thieves	L	-	-
Gunship	-		A
Halloween	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3	L	P	-
It Came from The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef the Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
Knights of Legend	-	-	A
Kult	(L	P)	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	A
Legacy of the Ancients	L	P	–
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Lucky Luke	(L	P)	-
Lurking Horror	L	-	–
Manhunter New York	L	P	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	-	-
Might & Magic	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Mortville Manor	L	-	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
North American Civil War 2	–	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
Panzer Battles	-		A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	
Phantasie 3	-	-	-
Phantasy Star	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Pirates	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool of Rad. Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports of Call	(L	P)	-
President is Missing	-	-	A
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter	-	-	A
Questron 2	L	P	-
Reach for the Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Rings of Medusa	(L	P)	-
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Sentinel (Firebird)	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	P	A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	-	-	A
Sex Vixens from Space	L	-	-
Shadow of the Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Sorcerian	-		A
Sound Blaster Soundkarte	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Starflight 1	L	–	A
Starflight 2	L	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword of Aragon	(L	P)	A
Tangled Tales	-	–	A
Tetris	-	-	A
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	-	-	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War of the Lance	-	-	A
War in The South Pacific	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wizard's Crown	-	-	A
Zack Mc. Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

Wenn "L" und "P" in Klammern stehen, sind die Pläne im Preis der Komplettlösung inbegriffen.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch)

1. LEISURE SUIT LARRY 3 — AM 119,90 · PC 139,90
2. KICK OF PL. MANAGER — AM 54,90 · ST 54,90
3. CHAMPIONS OF KRYNN — C64 74,90 · AM 74,90 · PC 99,90
4. Indiana Jones (von 1)
5. Dragon Wars 64 49,90 AM 74,90 PC 99,90
6. Maniac Mansion (von 2)
7. Pirates AM 74,90 64 69,90 PC/ST 89,90
8. Space Rogue (von 4)
9. Knights Of Legend (von 6)
10. Midwinter AM/ST 74,90

CPS Frank Heidak

American Express · Diners Club International · Cards Welcome · VISA · Eurocard

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

PD-Classics (Amiga) - Spiele und Anwendersoftware

Ahoi	10,-	Paranoids	10,-
Analytic Calc	10,-	Peters Quest	10,-
Anti Virus Spezial	10,	Populous Szenerie 2	10,-
Atlantis	10,-	Profi Utility Disk	10,-
Billard	10,-	Quizmaster	10,-
Broker	10	Roll On	10,-
Bundesligaverwaltung	10 -	R.O.M.	10,-
Chess 2.0/Move	10 -	Schreibmaschinenkurs	10,-
ClickDos 2	10 -	Senso Pro	10,-
DGDB	10,-	Sequencer	10,-
Diskey	10,-	Star-Trek-Quiz	10,-
Grafik Disk	10,-	Steinschlag	10,-
Festplatten-Utilities	10,-	Storage	10,-
Filemaster	10,-	Super Pac	10,-
Firepower Editor	10,-	Tennis (1 MB)	10,-
Jazzbench	10,-	The Death	10,-
Jump and Run	10,-	Tiles, Towers	10,-
Label V2.0	10,-	Werner-Flaschenbier	10,
Mad Factory/Q-Ball	10,-	Kaisers 2/Risk	25,-
Marble Slide	10,-	Star Trek (1 MB, 3 Disk)	20,-
Moonbase	10,-	Star Trek 2 (2 Disk)	15,
M.S Text	10,-	Wizard of Sound (2 Disk)	15,-
Pamehta	10,-	Zerg (Rollenspiel)	10,-

Demos je 5,-/25 für nur 99,90

Battle Chess, Budokan, Castlemaster, Day of Pharao, Drivin Force, Dyter 07, Fiendish Freddy, Golden Goblins, Hound of Shadow, Infestation, Ivanhoe, Jeanne Darc/Bozuma, Jet, Lancaster, Legend of Faerghail, Oil Imperium, Pipe Mania, Populous, Powerdrome, Rallye Cross, Shadow of the Beast, Space Ace, Stryx, Tennis Cup, Tie Break, Walker, X.Out.

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE. Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

ZUBEHÖR

512 KB Speicher or. MemoSt. (abschaltbar mit Uhr, Megabit-Chips	Amiga 500	229,-
Game Blaster Soundkarte (12stimmig incl. Silpheed)	PC	378,-
Ad Lib Soundkarte (11stimmig)	PC	299,-
Sound Blaster Soundkarte (24stimmig, 100% Ad Lib und Game Blaster-kompat.) Nur bei uns mit **deutschem** Handbuch!	PC	449,-
Ad Lib Composer-Software (auch mit Sound Blaster nutzbar!)		189,-
AD Lib Komplettpak. (inkl. Composer-Softw.)		399,-
3,5 Zoll Disketten-Laufwerk	Amiga	269,-
5,25 Zoll Disketten-Laufwerk	Amiga	339,-
Leerdisketten 2D/DD 3,5 Zoll		10 St. 15,90
Leerdisketten 2D/DD 5,25 Zoll		10 St. 5,90

(erfragen Sie unsere Rabatte bei größerer Abnahmemenge)

SIERRA MEGAPACKS

Spielprogramm inkl. Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Codename Iceman	PC	134,90
Colonels Bequest	PC	134,90
Conquest of Camelot	PC	134,90
Goldrush	AM, ST, PC	99,90
Hero's Quest	AM 134,90PC	119,90
King's Quest 1, 2 oder 3	AM, ST, PC	39,90
King's Quest Triplepack (1, 2, 3)	AM, ST, PC	99,90
King's Quest IV	ST, PC	109,90
King's Quest 1, 2, 3 u. 4 zus.	ST, PC	199,90
Leisure Suit Larry 1	AM, ST, PC	79,90
Leisure Suit Larry 2	ST, PC, AM	99,90
Leisure Suit Larry Doppelpack (1 u. 2)	ST, PC	154,90
Leisure Suit Larry 3	AM 119,90 PC	139,90
Leisure Suit Larry 3 Triplepack (1, 2 u. 3)	AM	259,90
Manhunter New York	AM, ST, PC	99,90
Manhunter San Francisco	ST, PC	109,90
Police Quest 1	AM, ST, PC	79,90
Police Quest 2	ST, PC	89,90
Police Quest Doppelpack (1 u. 2)	ST, PC	149,90
Space Quest 1	AM, ST, PC	99,90
Space Quest 2	AM, ST, PC	99,90
Space Quest 3	AM, ST, PC	99,90
Space Quest Triplepack (1, 2 u. 3)	AM, ST, PC	259,90

SPAR-PAKETE – deutsch!

Soundblaster-Karte mit Hero's Quest Megapack	PC 539,-
Soundblaster-Karte mit Larry 3 Megapack	PC 539,-
Soundblaster-Karte mit Midi-Interface	PC 598,-
Soundblaster-Karte mit Ultima 6	PC 539,-
512 KB Speicher Memostar m. Dungeon Master	AM 269,90
512 KB Speicher Memostar m. Hero's Quest	AM 329,90
512 KB Speicher Memostar m. It Came From Desert	AM 279,90

DEUTSCHE ANWENDER- & LERNSOFTWARE

DeLuxe Paint 2 enhanced (engl.)	PC	279,00
DeLuxe Paint 2 enhanced	PC	399,00
DeLuxe Paint 3	AM	249,00
DeLuxe Video	AM	99,00
Deutschkurs	AM	44,90
Devpac Ass. V.2.0	AM, ST	139,00
Digi Paint 3	AM	179,00
Digi View Gold 4.0	AM	329,00
Englisch	AM	44,90
Erdkunde 1 oder 2	AM	44,90
Instant Musik	AM	39,90
Mathematik 1, 2 oder 3	AM	44,90
Lotto	AM	49,90
Physik	AM	44,90
Sidmon	AM	84,90
TFMX Chris Hülsbecks Workstation	AM	129,90
Turbo Print II	AM	88,00
Turbo Print Professional	AM	179,00
X-Copy 2 inkl. Longtrackmodul	AM	89,90

Preise für Lösungshilfen:

KOMPLETTLÖSUNGEN: .... 15.— DM
LAGEPLÄNE: .... 15.— DM
DEUTSCHE ANLEITUNGEN: .... 25.— DM

zuzügl. Vers.-Kosten für	Lösungshilfe	Spiele/Zub.
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme Inland	6,50 DM	9,— DM
Nachnahme Ausland	10,— DM	13, DM
Versandkostenfrei ab:	45,—	99,— DM

Hiermit bestelle ich

☐ Komplettlösung ☐ Software-Test
☐ Plan/Pläne ☐ Programmbestellung
☐ deutsche Anleitung ☐ Zubehör/Hardware
☐ aktuelle Preisliste

Auftraggeber

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

Telefon: ....

Computer: ....

Computer-Programmservice Frank Heidak
FRANZSTRASSE 7 • 5000 KÖLN 41

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/40 24 93
Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr

Kundendienst Software:
0221/400 01 27
Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

Franzstraße 7 • 5000 Köln 41
Tel. 0221/40 74 47, 40 68 88, 40 17 80 Telefax 0221/40 19 89

Das Ende des Lord Chaos

Die Wogen der Entrüstung schlagen hoch! Die Helden sitzen fest im Dungeon des finsteren Lords und es gibt kein Entrinnen. Jedenfalls nicht bis zur heutigen Ausgabe der *POWER PLAY*. Aus produktionstechnischen Gründen war es uns leider nicht möglich, Lord Chaos in Ausgabe 6 sein verdientes Ende zu bereiten. Wir bitten um Entschuldigung. Jetzt aber frisch ins Abenteuer gestürzt. Ihr habt euch lange genug ausgeruht. Chaos beware, here we come!

Der weitere Weg durch die nächsten beiden Stockwerke erfordert etwas körperlichen Einsatz von Ihren Helden. Als erstes stoßen Sie in Level 8 auf einen ganzen Haufen Spinnen, die Sie am besten mit dem frisch erworbenen Executioner und den anderen Hieb- und Stichwaffen erledigen, denn Feuerbälle u.ä. werden von einem Transportfeld abgelenkt, so daß Sie damit bestenfalls eine erwischen, aber nicht die vordere. Wenn Sie noch Ihren Skeleton Key haben, können Sie hier einen Geheimgang zur Junction of the Ways öffnen, wenn nicht, begeben Sie sich die Treppe hoch, wo Sie der gleiche Spaß nochmal in blau erwartet.

Level 7:
KU — Way of the Fighter

Dieser Raum ist etwas größer als die Spinnenkammer, allerdings von ca. 20 blauen Ameisen bewohnt. Hier gilt das gleiche wie eben: Feuerbälle werden abgelenkt, so daß Sie besser zuschlagen sollten. Bleiben Sie tunlichst direkt an der Treppe stehen, sonst werden Sie in eine Nische gebeamt und werden keine Gelegenheit haben, sich zwischen den Angriffen ein wenig auszuruhen. Der Raum enthält zwei imaginäre Wände, die einen Wassersack, eine Münze und das Gem of Ages verbergen.

Level 7:
KU — Way of the Fighter

besteht auch nur aus einem einzigen Gang, der einen Altar of VI mit einem Key of B enthält. Die Treppe ist direkt daneben.

Level 5:
KU — Way of the Fighter

Auch hier nur ein einziger Raum. Diesmal mit zwei Skorpionen und dem Morning Star, der allerdings als Waffe eigentlich nur gegen Golems taugt, da er reichlich schwer ist.

Level 4:
KU — Way of the Fighter

Dieser Gang führt wieder zum Vorraum des Diabolical Demon Directors, wo Sie den Spielstand sichern sollten.

Level 3:
KU — Way of the Fighter

Sobald Sie im Director stehen, sollten Sie die Monster links liegenlassen oder kurz erledigen, und sich dann in die Grube neben der dazu auffordernden Inschrift werfen. Wenn Sie Lust haben, können Sie noch den Drachen unter dem Director erlegen, wenn nicht, benutzen Sie gleich wieder die Treppe. Legen Sie einen Gegenstand auf die Bodenplatte und warten Sie ab, was passiert. Diese Bälle sind ziemlich unangenehm, wenn man mehrere davon abbekommt, was ansonsten jedesmal geschieht, wenn Sie über die Platte laufen.

Wenn Sie die Platte überquert haben, erwacht der unscheinbare Steinhaufen vor Ihnen zum Leben und wird zu einem Golem. Nachdem Sie diesen besiegt haben, setzen Sie den Solid Key ein, um die Tür zu öffnen. Hinter der Tür ist augenscheinlich erst mal gar nichts, und auch die Inschrift ist nicht sehr ermutigend. Sobald Sie jedoch bis zum vermeindlichen Ende des Gangs gegangen sind, sollten Sie sich umdrehen, denn hinter Ihnen stehen — Überraschung! — vier Ritter. Wenn Sie sich auf einen Kampf einlassen, sollten Sie eine der Magic Boxes opfern, das beschleunigt die Angelegenheit doch um einiges. Sie müssen sich aber nicht unbedingt stellen, denn nachdem Sie einige Zeit mit dem Rücken zum Ende des Gangs gestanden haben, öffnet sich ein Geheimgang, und Sie können den geordneten Rückzug antreten.

Der nun folgende Gang ist keine Täuschung, sondern tatsächlich so lang wie es scheint. Wenn Sie sein Ende sehen können, sollten Sie auf der rechten Seite den Knopf drükken, danach öffnet sich ein weiterer Geheimgang zu einer Treppe nach unten.

Level 4:
KU — Way of the Fighter

Wenn Sie dem Gang nach der Treppe folgen, gelangen Sie zum Dragon Den, wieder so eine nette Einrichtung mit einigen Drachen. Bevor Sie hier irgend etwas anfangen, schließen Sie die Tür des großen Raums und zerstören Sie sie mit einigen Feuerbällen. Danach können Sie sich daran machen, die Drachen nacheinander freizulassen und zu erlegen, wobei es sich jetzt als günstig erweist, wenn Sie Ihr Eye of Time noch nicht aufgebraucht haben, obwohl es in einem der Räume ein neues gibt. Einschließlich des Vorraums besteht dieser Teil des Levels aus sechs Kammern, die durch imaginäre Wände miteinander verbunden sind. Der Ausgang ist in der südöstlichen Kammer, so daß Sie mindestens zwei Drachen erledigen müssen, um hier weiter zu kommen.

Die Antwort auf die Inschrift ("Do you have the power?") ist eigentlich recht simpel: Sie müssen lediglich die in der Kiste gefundenen Power Towers vor das Magische Auge an der Wand halten, um so einen Geheimgang zu öffnen. Sind Sie noch im Besitz eines Skeleton Keys? Wenn ja, können Sie sich hier nach rechts wenden, anderenfalls müssen Sie den Umweg nach links nehmen und noch einen Golem und zwei Hellhounds aus dem Weg räumen, bevor Sie das Corbum in Empfang nehmen können.

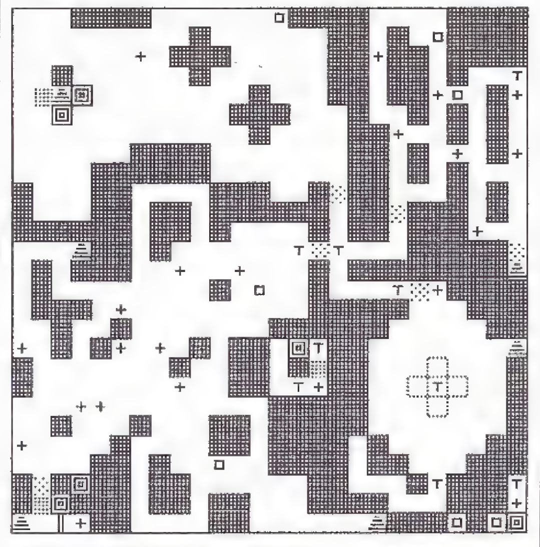
Level 2:
KU — Way of the Fighter

Wenn Sie den unsichtbaren Fallgrubenklappen nicht trauen, legen Sie doch einfach einmal einen Gegenstand auf die Fallgrube südlich von der Bodenplatte. Sie können jetzt entweder den Weg durch die Glimmertür nach oben nehmen, oder aber Sie gehen wie oben beschrieben vor und nehmen den bereits bekannten Weg, den Sie schon bei ROS beschritten haben.

Level 1:
KU — Way of the Fighter

Davon ausgehend, daß Sie den einmal eingeschlagenen Weg weiterverfolgen, hier die Situation, der Sie auf Level 1 gegenüberstehen: Vor Ihnen befindet sich eine Nische, in der Sie noch einmal eine Waffe finden, falls Sie immer noch nicht genug haben. Halten Sie ein paar Feuerbälle bereit und gehen Sie den Gang bis zu der nächsten Glimmertür, hinter der ein bis drei Demons auf Sie warten. Es ist ratsam, die Tür zu öffnen und sich darunter zu stellen, denn jedesmal, wenn Sie den Kontaktpunkt vor der Tür betreten, holen Sie sich ein paar Würmer in den Vorraum, die Sie dann etwas später auch noch bekämpfen müssen.

Vom letzten der Demons erhalten Sie einen Cross Key, der für das Schloß am südlichen Ausgang paßt. Regenerieren Sie Ihre Truppe, bevor Sie die Tür öffnen, und kämpfen Sie sich dann durch die Würmer



In diesem Level findet der Endkampf statt

nach Osten durch. Die erste Tür in diesem Vorraum läßt sich mit einem weiteren Cross Key öffnen, allerdings machen Sie sich die Sache leichter, wenn Sie alle Würmer vernichten und ganz nach Osten vordringen, denn dann haben Sie später nicht auch noch einen Haufen Würmer auf dem Level rumlaufen, die Ihnen das Leben unnötig schwermachen. Außerdem brauchen Sie für die zweite Tür auch keinen Schlüssel, sondern sie öffnet sich, nachdem Sie den Gegenstand aus der Nische daneben genommen haben. Wenn Sie diese Tür geöffnet haben, stehen Sie wieder mitten im Level 1 und können sich auf den Weg zur Ful Ya Pit machen, die sich ganz im Südwesten des Levels befindet.

Haben Sie den Wrath of God aktiviert? Dann gibt es noch eine andere Möglichkeit, in den Raum mit der Ful Ya Pit zu gelangen: Im Südosten des Levels, vor dem Anfang des Geheimgangs durch die Giftgaskammer, müßte jetzt ein Transportfeld aktiv sein, welches Sie direkt bis in den Vorraum bringt, so daß Sie sich den Umweg durch die Demons Chamber ersparen können.

Wenn Sie nun am Ziel Ihres Weges angelangt sind, brauchen Sie nichts weiter zu tun, als das Corbum in die schwarze Flamme zu werfen (und nicht etwa in die offene Grube, wie der Name vermuten läßt!) und Ihr Auftraggeber erscheint und bedankt sich artig bei Ihnen, da Sie wieder mal das Universum gerettet haben.

Als Abschluß bekommen Sie wie bei Dungeon Master noch einmal eine Übersicht über die Einstufung Ihrer Gruppe. Wobei das Pluszeichen (+) für eßbar und das Minuszeichen (—) für giftig stehen soll. (Das (±) dann entsprechend für beides gleichzeitig.) Natürlich steht es jedem frei, auch andere Sprüche zu versuchen, allerdings habe ich die oben angegebenen als die wirksamsten erfahren.

Nachträge und anderes, was sonst nirgendwo hingepaßt hat:

— Wer sich durch den Dragon Den gekämpft hat, wird erfahren müssen, daß bei Chaos strikes Back auch die Drachen nachwachsen, denn beim nächsten Besuch sind sie (zumindest einer) wieder da.

— Wenn Sie von KU aus auf den ROS-Weg überwechseln wollen, können Sie das auch schon vor Level 2. In dem Raum unter dem Corbum-Pillar auf Level 3 finden Sie hinter dem Eingang drei Fallgruben auf der linken Seite. Wenn Sie in die im Osten gelegene Grube klettern, landen Sie im Solid Wall Maze direkt neben einem Drachen, so daß Sie sich geschickterweise vorher ein paar Feuerbälle zurechtlegen sollten. Sie können dann hier gleich den Emerald Key aufsammeln und müssen nicht den ganzen davor liegenden Weg zurücklegen.

— Sie sollten zwischen Ihren Missionen ab und zu mal in den Startraum zurückkehren, um nachzusehen, ob sich inzwischen etwas Nützliches angesammelt hat. Im Laufe des Spiels finden Sie hier auf jeden Fall ein Eye of Time, das Sie gerade im Dragon Den gut gebrauchen können. Auch in dem "Supplies for the Quick"-Raum findet sich zu einem späteren Zeitpunkt noch einiges an Ausrüstungsgegenständen an.

— Sollten Sie das Pech haben, in die östliche der beiden durchgehenden Fallgruben zu fallen, müssen Sie sämtliche Ausrüstungsgegenstände einschließlich Ihrer Waffen und Bekleidungsstücke ablegen, um da wieder raus zu kommen. Ihre Utensilien können Sie in diesem Fall in dem eben erwähnten Raum wieder einsammeln, wozu Sie sich erstmal wieder ohne Ausrüstung nach oben durchkämpfen müssen.

— Es gibt auf Level 6 einen Raum, der zum Großteil aus versteckten Fallgruben besteht und vor einem magischen Auge und zwei Türen endet. Sobald Sie vor dem Auge stehen, öffnen sich alle Türen des Raums und Sie sehen sich mit etlichen Couatls konfrontiert. Außerdem erhalten Sie die Message: "Prove that you are a wizard." In diesem Fall gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Sie springen in eine der Fallgruben (sofern überhaupt Platz zum Springen da ist), was das Problem aber nicht löst, sondern nur verschiebt, oder Sie wenden den Oh-Ew-Sar-Spruch an, der Sie kurzfristig unsichtbar macht, und schleichen sich an den Couatls vorbei. Einfacher ist es allerdings, wenn Sie den Orange Gem haben, denn dann stellt sich dieses Problem gar nicht, sondern Sie können wie beschrieben den Geheimgang benutzen und diesen Raum umgehen.



Police Quest II

Son Nguyen aus Wilhelmshaven hat Probleme am "Cotton Cove". Er hat zwar von der Joggerin den Hinweis erhalten, kommt nun aber nicht an "Bains" vorbei. Der Kerl schießt wie der Teufel und ist selber unverwundbar. Weiß jemand, wie man den Bösewicht erledigen kann? *vw*

Die Antwort zu: Neuromancer

Jörg Endres aus Langgöns beantwortet Jörg und Heino die Fragen zu dem Cyberpunk-Spiel "Neuromancer":

Die Gasmaske, die man bei Julius Deane bekommt, wird benötigt, um in Maas Biolabs einzudringen, da dort ein tödlicher Virus freigesetzt ist.

Ein "ROM Construct" bekommt man, wenn man einen Security Paß in den Library-Computer bei Sense/Net gibt und dann ein ROM-Construct unter einer bestimmten Nummer anwählt (Nummer für Dixi Flatline: 0467839).

Bessere Software erhält man in den folgenden Basen:
Screaming Fist (keine Ai) Cyberspace 464-160 Zone 3
D.A.R.P.O. (keine Ai) Cyberspace 336-240 Zone 3
Gridpoint (keine Ai) Cyberspace 160-320 Zone 4
Bell Europe (keine Ai) Cyberspace 384-288 Zone 5
I.N.S.A. (keine Ai) Cyberspace 448-320 Zone 5
Nihilist (keine Ai) Cyberspace 416-368 Zone 5
KGB (Ai) Cyberspace 112-416 Zone 6
Kopenhagen Uni.(keine Ai) Cyberspace 320-032 Zone 2

In die Database vom KGB gelangt man nur, wenn man das Programm "Easy Rider" besitzt.

Auf folgende Programme sollte geachtet werden: Drill, Doorstop, Concrete, Depthcharge, Logic Bomb. Die besten Viren sind: Python und Acid.

Den "Evasion Skill Chip" bekommt man, wenn man in der Database der Polizei die BAMA ID von Larry Moe (062788138) eingibt, worauf dieser sofort verhaftet wird. Anschließend kann man in Larry Moes Geschäft den geheimen Treffpunkt der Panther Moderns aufsuchen, wo man auf Lupus Yonderboy trifft. Von ihm erhält man den Security Paß, der benötigt wird, um sich ein ROM-Construct zu verschaffen. Allerdings kostet dieser Paß 4000 Credits.

Den "Evasion Skill Chip" bekommt man ebenfalls von Lupus Yonderboy, wenn man ihn auf "Chip" anspricht. Zusätzlich verrät er noch eine Geheimkontonummer, unter der 30000 Credits zu bekommen sind. Mit Hilfe des Sicherheitscodes der Bank Gemeinschaft und einem Konto der Bank Orbital of Zürich können die o.g. Credits auf das Konto der BOZOBANK überwiesen werden. (Der Sicherheitscode lautet BG1066.)

Um in das MAAS-Biolabs einzudringen, muß die Database (Cyberspace 112-480, Al-Schwäche Phenomenology) geknackt werden. Anschließend kann man in der Database den Lawbot-Alarm ausschalten und die Tür öffnen. Die Als (Artificial Intelligence) knackt man mit Hilfe der sog. Kampfskills:

— Logic
— Phenomenology
— Sophistry
— Philosophy *vw*

Space Quest III

Oliver Hauser aus Altmünster hat ein paar Fragen zum Adventure "Space Quest III".

— Wo findet er Geld?
— Was kann man im "Monolith Burger" außer essen und spielen sonst noch anstellen?
— Was kann er gegen das rasche Verdampfen auf "Ortega" tun?
— Was hat der Lift in "World o'Wonders" zu bedeuten?
— Gibt es nur drei Planeten? *vw*



In eigener Sache

Zu Beginn der Power-Tips diesmal keinen Tip, sondern ein dringender Apell an Euch, betreffend der Power-Tips. Ihr habt sicher bemerkt, daß wir bei den Power-Tips immer den Namen und den Ort des Tips-Finders angeben. Deshalb gebt bitte nicht nur auf dem Umschlag zu Euren Tips Namen und Adresse an, sondern auch auf dem Brief selber. Gebt möglichst auch eine Bankverbindung an (wenn Ihr ein Giro-Konto habt), dann können wir Euch Euer Honorar schnell und sicher direkt überweisen — ohne langwierigen Briefwechsel.

Thema gezeichnete Karten: Bitte keine Farbzeichnungen. Da wir auf unserem hellgrünen Papier nur Schwarzweiß-Bilder drucken können, sieht eine Farbzeichnung dann wie eine Nebellandschaft durch die Gardinen betrachtet aus: grau in grau. Schön wäre es auch, wenn die Karten nicht mit einen Bleistift schattiert sind. Die Karte verschmiert leicht, was dann im Heft wiederum nicht schön aussieht. Auch Karo-Papier sieht im Heft nicht sonderlich gut aus.

Einen ganz großen Wunsch haben wir an Euch wegen eingeschickter POKEs und Paßwörtern. Ihr glaubt gar nicht, wie viele Briefe wir wieder zurückschicken, weil wir die POKEs und Paßwörter nicht richtig lesen können. Und bei den vielen Kombinationen ist es für uns in den allermeisten Fällen rein zeitlich unmöglich, den Fehler zu finden. Also: POKEs und Paßwörter bitte immer in Blockbuchstaben schreiben oder gleich mit der Schreibmaschine tippen. Wenn Ihr handschriftlich schreibt, bitte bei den POKEs und Paßwörtern genau schreiben. Folgende Buchstaben kann man beim Lesen leicht verwechseln: Die Null ("0") und das "O", "G" und "6", "I" und "J" sowie "S" und "5". Schreibt die Null am besten mit einem Schrägstrich. Denn Rest einfach genau schreiben. *hf*

Simon's Quest (Nintendo)

Das erste Paßwort für dieses Action-Adventure für die Nintendo-Konsole hat uns erreicht. Wenn Ihr noch mehr Paßwörter besitzt, Karten habt oder Tricks herausgefunden habt, schreibt uns. Dieser Tip stammt von Leuzzi Giulio aus Bremen. Damit besitzt Ihr das Messer, die Peitsche, Knoblauch, den Beutel und Draculas Kopf.

```
7W**§9 M!Z6
6T9M 546?
```

Gebt anstelle des obigen Ausrufezeichens ("!") das Herz ein, und anstelle des Fragezeichens ("?") das Pikzeichen ein (wie bei Skat-Spielkarten). Außerdem besitzt Ihr die Flaschen, um in den Häusern die Böden aufzulösen. *hf*

Wonderboy III, Teil 4 (Sega)

Unsere Verwandlungs-Odyssee nähert sich dem Ende. In dieser letzten Folge werden wir gleich zwei Ober-Gegner besiegen, und Wonderboy zu seiner menschlichen Gestalt verhelfen. In der letzten *POWER-PLAY* verwandelte sich Wonderboy in einen Löwen, und kann jetzt mit weit ausholenden Schwertschlägen Steine zertrümmern.

Kleiner Tip mit großer Wirkung

Erinnert Ihr Euch noch an unsere erste Exkursion? Wir wanderten bei unserem ersten Abenteuer durch die Wüstenlandschaft, bis wir an eine Pyramide kamen. Dahinter stand eine Sphinx, in der es das zweite Herzchen gab. Dort wollen wir jetzt nochmal hin. Wir Ihr in dem Raum mit der jetzt leeren Kiste steht, zertrümmert die Steine mit dem Schwert, und springt durch die entstandene Lücke (siehe Bild). Ihr landet in einem Raum mit acht Kisten. Diese enthalten nützliche Gegenstände (siehe Liste). Allerdings läßt sich immer nur eine Kiste öffnen. Raus kommt Ihr, wenn Ihr an einer beliebigen Stelle das Joypad nach oben drückt. Es öffnet sich eine Tür und schon steht Ihr wieder vor der Sphinx. Um die anderen Kisten zu öffnen, wiederholt man den Vorgang.

Das 6. Herz

Jetzt nichts wie zurück ins Dorf. Sicher habt Ihr im Dorf links neben dem Turm die Wasserfläche bemerkt, die von vier Steinen bedeckt ist. Mit dem Löwen kann man sie zertrümmern. Springt dort ins Wasser und lauft in dem Gang nach links, bis Ihr wieder auf eine Abzweigung nach unten stoßt, die von Steinen bedeckt ist. Zertrümmert auch diese. In dem Raum lauft Ihr nach rechts, bis Ihr eine von Steinen umgebene Kiste findet. Darin ist das nächste Herz. Die Tür befördert uns wieder zurück ins Dorf.

Kiste	Inhalt
1	Goldstücke
2	Geldsäcke
3	8 Feuerbälle
4	8 Wirbelstürme
5	8 Pfeile
6	8 Bumeränge
7	8 Blitze
8	8 Charmesteine

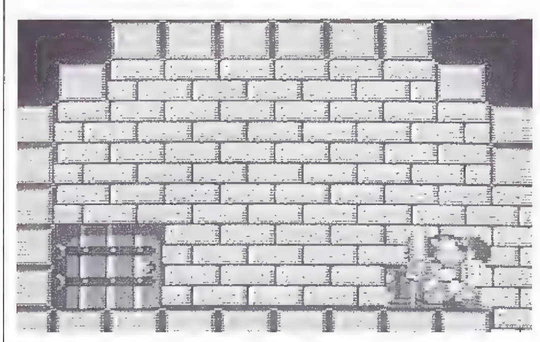
Inhalt der Kisten

Maus unter Tage

Dort verwandeln wir uns wieder in eine Maus. Geht wieder zur Wasserfläche, und rennt diesmal unter Tage nach links weiter, bis Ihr zu einem Raum mit vier Brunnen kommt. Springt in den ersten Brunnen von rechts, und laßt Euch von den Sprungfedern darin an die Decke katapultieren. Als Maus bleibt Wonderboy daran kleben. Lauft jetzt zum Brunnen ganz links, und laßt Euch fallen. Durch die Tür kommt Ihr in einen Raum mit lauter Schachbrettsteinen. Hangelt Euch mit Wonderboy bis an die Stelle, wo nur ein einzelner Stein hängt (siehe Bild). Zertrümmert diesen und geht mit dem Fragezeichen durch die Tür. Ihr seid in einem Raum, mit einer merkwürdigen Hintergrund-Grafik. Die Kiste enthält den "MAGICAL SABER". Mit diesem kann man in dem Raum Steine entstehen lassen, und sich so eine Treppe bauen. Durch die Tür kommt Ihr wieder ins Dorf.

Ausrüsten

Verwandelt Euch diesmal wieder in den Fisch, und springt ins Wasser, wo wir im zweiten Teil zur Wasserlandschaft kamen. In dem wassergefüllten Tunnel führt weiter rechts ein Weg nach oben, den wir als Fisch jetzt entlangschimmen können. Wir stehen vor einer mit Steinen umgebe-



Bei der Sphinx gibt's jede Menge Extras (Sega)



Dem letzten Gegner immer fleißig auf die Flügel schlagen (Sega)

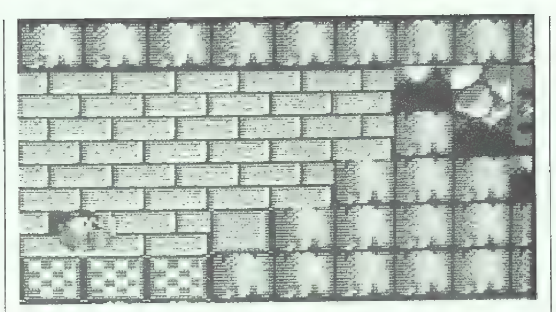
Tür. Dahinter ist ein Shop, in dem wir für 1000 Goldstücke ein "SAMURAI ARMOR" erhalten. Wenn wir diesen angezogen haben, rückt der Schweinchen-Verkäufer auch noch ein "LUCKY SWORD" für 310 Goldstücke raus. Wenn Ihr die Gegenstände nicht erhaltet, habt Ihr noch nicht genug Charme-Steine. Also zurück und verschiedene andere Kisten durchsuchen, die wir im Verlauf dieser Serie schon gefunden haben. Denn nach jedem Ausschalten der Konsole sind die Kisten wieder gefüllt. So bewaffnet zurück ins Dorf und wieder zum Löwen verwandelt.

Viele Kämpfe

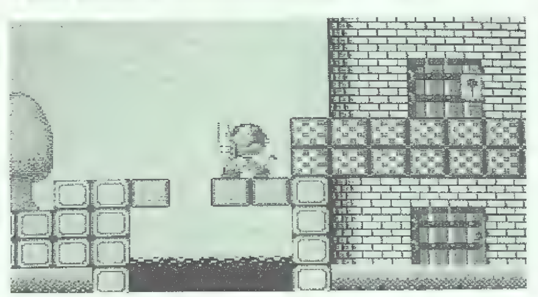
Jetzt wird's anstrengend. Wir springen ein drittes mal in den Teich im Dorf und lassen uns jetzt in den dritten Brunnen von rechts fallen. Unten angekommen, laufen wir nach links, wo wir allerlei Getier bekämpfen müssen. Wer übrigens Probleme bei den Lava-Seen hat, wo Wonderboy von den blauen Gespenstern genervt wird, zieht sich einfach das "DRAGON MAIL" an, läßt sich in den See plumpsen, und bekämpft die Geister von unten. Nach dieser Aktion aber bitte sofort wieder die bessere Rüstung anziehen. Wahrscheinlich wird man hier unten öfters hops gehen. Da hilft nur: immer und immer wieder versuchen. Ich glaube, ich habe zehn Anläufe gebraucht, bis ich einmal bis ganz nach links gekommen bin. Der vorletzte blaue Riese, der unfreundlicherweise mit Feuerbälle schmeißt, hat übrigens ein großes Herzchen parat, das die komplette Lebensenergie wieder auffrischt. Während dieser Exkursionen erhält man auch viele Charme-Steine. Mit diesen kann man als Maus-Mann gleich links von Dorf in einem Shop ein "KNIGHT SHIELD" für 1140 Goldstücke und ein "PRINCE ARMOR" für 1600 Goldstücke kaufen. Mit diesen dürfte man wohlbehalten ganz links ankommen.

Das Löwen-Schwert

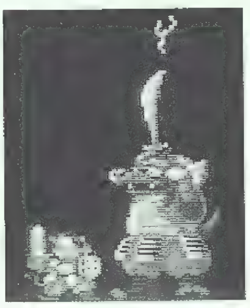
Mit genügend Charme-Steinen und dem "PRINCE ARMOR" am Körper erhalten wir auch ein schickes neues Schwert. Im Untergrund, vor den vier Brunnen, schwebt in der Luft ein Stein (siehe Bild). Wenn wir diesen zerschlagen, entsteht wieder ein Fragezeichen, wobei dieses wiederum einen Shop hervorzaubert. Der Ladenbesitzer verkauft ein "MURMASE BLADE" für 800 Goldstücke, das dem Löwen zu über 200 Angriffspunkten verhilft.



Hinter diesem Stein wartet der "MAGICAL SABER" (Sega)



Im Dorf gibt's noch mehr Geheimnisse (Sega)



Der Endgegner mit den blauen Kugeln ist nicht schwer zu besiegen (Sega)

Bei den Ninjas

Wenn wir schließlich mehr oder minder wohlbehalten die unterirdische Landschaft hinter uns gelassen haben, stehen wir im Hof eines fernöstlichen Gebäudes, wo wir es mit Ninjas und Samurai-Kämpfern zu tun kriegen. Sieben Stockwerke müssen wir uns nach oben arbeiten, bis wir schließlich beim Ober-Schurken sind. So unheimlich er auch aussieht, mit dem "MURMASE BLADE" genügen drei bis vier Treffer, und er ist hinüber. Keine Angst vor den blauen Kugeln, die er unentwegt schmeißt. Wenn man sich dicht vor ihn stellt, können Wonderboy die Kugeln nicht treffen (siehe Bild). Die bekannte blaue Flamme, die von dem Unhold übrigbleibt, verwandelt Wonderboy in einen Habicht ("Hawk-Man"). Wieder vor der Tür des Gebäudes solltet Ihr nach oben fliegen. Dort gibt's eine Tür, hinter der eine Kiste und ein Shop warten. In der Kiste ist Geld, Bumeränge und ein Auffüll-Herz. Im Shop wartet ein "HADES ARMOR" für 2000 Goldstücke, der dem Habicht wunderbar paßt.

Das 7. Herz

Durch die Tür geht's wieder ins Dorf. Fliegt jetzt im Dorf nach rechts. Hinter der massiven Mauer findet Ihr einen Shop, wo es je nach Laune des Besitzers und nach Anzahl der Charme-Steine von Wonderboy ein "HEAVENLY ARMOR" für 3980 Goldstücke und einen Schlüssel für 250 Goldstücke gibt. Letzteren sollte man sich holen. Die Rüstung muß noch warten, bis wir genügend Geld zusammen haben. Jetzt geht's weiter nach rechts. Habt Ihr die Kiste in der Höhle bemerkt? Dort ist das 7. Herz. Wir fliegen weiter nach rechts, und erreichen eine wohlbekannte Landschaft. Laßt Euch nach unten fallen, und fliegt in den Tunnel nach links, bis Ihr zu dem wassergefüllten Gang ankommt, den wir normalerweise immer von der anderen Seite durchschritten. Am besten benutzt Ihr jetzt das "WATER SHIELD", das wir in der letzten Folge entdeckten. In dem Gang fliegen wir nach oben und kommen zu der Kiste. Frisch gestärkt geht's auf den gleichen Weg wieder raus, und wieder nach oben. Fliegt jetzt nach rechts. Dort kommen wir zum zerfallenen Schloß aus der Anfangs-Sequenz. Lauft dort wieder zu dem Raum, wo der blaue Drache war. Dort findet Ihr ein "LEGENDARY SWORD". Jetzt wieder raus, und ab ins Dorf.

Der letzte Weg

Fliegt jetzt mal vom Turm aus weiter nach links oben. Dort kommt Ihr zu einer Tür, die uns wiederum in einen Raum mit merkwürdigen Blöcken führt (den Schlüssel erhält man im Shop, rechts neben dem Dorf). Bearbeitet die Steine mit dem "MAGICAL SABER" und dem "THUNDER SABER". Irgendwo ist ein Fragezeichen, das eine Tür erscheinen läßt. Das Schloß, zu dem wir jetzt kommen, ist ziemlich groß. Wonderboy muß sich darin des öfteren verwandeln. Wenn Ihr dort übrigens mal in einem Raum feststeckt, wo es scheinbar keinen Ausweg gibt, drückt einfach in der Grube das Joypad nach oben. Der grüne Drachen, zu dem wir schließlich gelangen, sieht zwar scheußlich aus, ist aber nicht schwer zu besiegen. Einfach hochspringen, und auf seine ausgebreiteten Flügel schlagen. Irgendwann ist er besiegt, und wir können das Joypad beiseitelegen, und uns den toll gemachten Nachspann des Spiels anschauen. *hf*

Tennis Ace (Sega)

Bei Tennis Ace kann man mit dem Paßwort von Hjalmat-J. Joffre-Eichhorn gleich in Frankreich, bei den French Open, einsteigen. Dazu gibt man folgendes Paßwort ein:

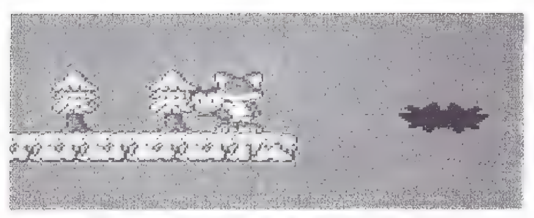
UWZK ZPXM WPJB OKRR

Man spielt Boris Becker. Wenn beide Spieler im Einzel am Netz sind, sollte man einen Lob spielen. Der Gegner hat dann kaum noch Chancen, an den Ball zu kommen. Becker hat im Spiel folgende Werte: Technik: 15, Power: 12, Speed: 12. *hf*

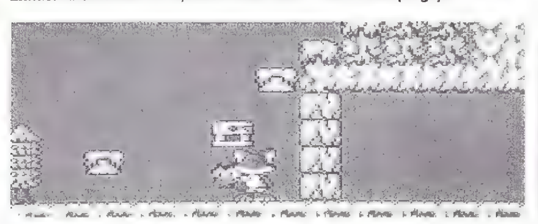
Psycho Fox (Sega)

Gleich in Welt 1-1 wartet noch eine Warp-Zone. Geht dazu bis ans Ende des Levels, allerdings immer oben entlang. Irgendwann kommt man an eine Stelle, wo zwei Bäume stehen (siehe Bild). Werft jetzt die Eule ab. Sie prallt gegen etwas im Himmel, und der Himmel bekommt sozusagen Risse. Wiederholt das so lange, bis ein Loch entstanden ist. Wenn Ihr dort hineinspringt, seid Ihr in einem schwarzen Raum mit zwei Vasen am Boden. Die linke führt nach Welt 7-1, die rechte nach 2-1.

Auch Thomas und Oliver Trendel aus Friedberg entdeckten im Teamwork eine Warp-Zone. In Welt 1-2 wandert man bis zu der Stelle, wie im Bild gezeigt. Die Blöcke, die den Weg versperren, sind brüchig. Mit der Eule oder der Faust hackt man diese auf, und marschiert durch. Auch hier gibt's ein Loch an der gezeigten Stelle, wenn man die Eule wirft. Diese Warp-Zone geht nach Level 5-1. *hf*



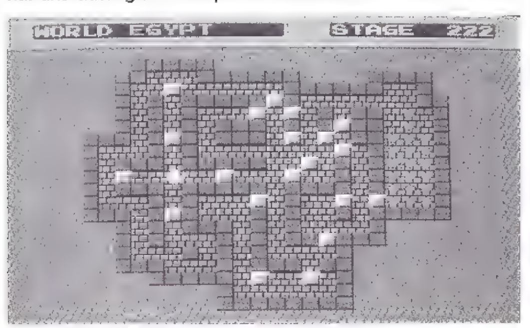
Einfach die Eule werfen, dann entsteht hier ein Loch (Sega)



Die Steine kann man zerstören. Dahinter ist ein geheimes Loch (Sega)

Sokoban (PC-Engine)

Jens Correus aus Homberg schreibt uns, daß es bei Sokoban drei Abschnitte gibt: Die "Sokoban World" (Level 1 bis 100), die "Hard Sokoban World" (Level 101 bis 200) und die "Super Hard Sokoban World" (Level 201 bis 300). Er hat uns auch gleich ein paar Paßwörter mitgeschickt, mit denen man das Ganze ausprobieren kann. Mit "Field" ist man in Level 169, also der "Hard Sokoban World". Mit "Horse" befindet man sich bei Level 247. Natürlich kann man, wie beim PC-Engine-Sokoban üblich, nach «Run» die weiter zurück liegenden Level anschauen. Viel Spaß bei Level 200 bis 247! *hf*



Schon mal Level 222 gespielt? (PC-Engine)

Gates of Zendocon (Lynx)

Bunte und anstrengende 51 Level warten auf den Lynx-Spieler, wenn er das "Gates of Zendocon"-Modul einsteckt. Wer nicht allzuweit kommt, kann sich mit unseren Paßwörtern schon mal bis zum 28. Level vorpirschen. Christian Lenikus aus Bad Ischl in Österreich stellte uns die Codes zur Verfügung.

Er hat außerdem einen Tip für den 28. Level. Dort gibt es am rechten Rand ein rauf- und runterfahrendes Geschütz. Das öffnet außerdem ab und zu sein Auge. Da kommt die Gelegenheit des Spielers, denn das Auge muß man zweimal treffen, um das Geschütz zu zerstören. Danach kommt man zu Zendocon. Die Spinne wandert immer zwischen dem linken und dem rechten Rand hin und her. Man stellt sich am linken Rand so hin, daß man sich auf gleicher Höhe des Auges befindet. Diese werden mit dem Laser so lange bearbeitet, bis sie schwarz sind. Dann schaltet man den Schutzschirm ein und fährt ein paarmal gegen die Augen.

Christian fand außerdem in den Levels 10, 12, 16, 18 und 23 Extra-Waffen. *hf*

Level	Paßwort	Level	Paßwort
1	BASE	15	BREX
2	ZYBX	16	ZEST
3	XRXS	17	ZORT
4	ANEX	18	STAB
5	NEAT	19	BOXX
6	YARR	20	SEBB
7	EYES	21	SNEX
8	BARE	22	ZAXX
9	STAX	23	BROT
10	SZZZ	24	STOB
11	RAZE	25	XTNT
12	TRXX	26	BOTZ
13	STYX	27	SNAX
14	YARB	28	ZETA

Paßwörter für Gates of Zendocon

Kid Icarus (Nintendo)

Das Modul ist zwar schon etwas älter, hat aber nichts von seinem Reiz verloren. Sven Bosch aus Aachen erspielte einen Code, der schon ziemlich weit im Spiel ist. Probiert mal aus, ob er Euch von Nutzen ist.

```
OCOamy 1DPbnz
2EQco? 3FRdp!
```

Damit fangt Ihr in der Unterwelt-Festung an, habt Kampfstärke 4 und könnt fast alles kaufen. Ihr besitzt außerdem acht Fässer mit dem Wasser des Lebens. Ein kleiner Hinweis am Schluß: Auch wenn im Menü steht, daß Ihr 99 Schlegel habt, so könnt Ihr doch nur einen benutzen. Die Engel-Feder kann man nicht benutzen. *hf*

Battle Ace (Super Grafx)

Für alle, die sich schon mit der Super-Grafx, dem PC-Engine-Nachfolger, beglückt haben, und auch das "Battle Ace" dazu besitzen, kommt hier ein toller Tip. Drückt im Titelbild das Joypad viermal nach oben, sechsmal nach rechts, zweimal nach unten und zweimal nach links. Dann «RUN» drükken und Ihr seid in einem sog. "Situation Mode"-Menü, in dem man die Raumschiffzahl auf drei, fünf, zehn oder 256 Schiffe einstellen kann. Der Tip stammt von Ken Takeda aus Brugg in der Schweiz. *hf*

Super Hang On (PC-Engine)

Schon mal nachts über die Rennstrecke gebraust? Nein? Dann sofort das Modul einstecken, und nach dem Einschalten das Joypad nach rechts-oben drücken, gleichzeitig Knopf «I» und «Select» drücken. Die Rennstrecke ist jetzt in Finsternis getaucht. Auch der Tip stammt von Ken Takeda. *hf*

Super Hang On (Mega Drive)

Wenn man das "Original Game" spielt, kommt man beim Ausrüsten der Maschine schnell in Geldnot. Noel Pasquier aus Igis in der Schweiz erspielte einen Code, mit dem man sich mal so richtig ausrüsten kann. Gebt dazu folgendes Paßwort ein:

```
S1B04000A05000
70J0CG976ACMGI
```

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-Engine RGB + 1 Spiel	**349,-**
CD-Rom	649,-
Joyboard Pro XE 1	149,-
Joypad	39,-
5 Player Adapter	39,-
CD-Games	
Side Arms	99,-
Golden Axe	99,-
Red Allert	99,-
Darius	109,-
Fighting Street	99,-
Final Zone II	109,-
Wonder Boy III	109,-
Engine Games Sonderangebote	ab 39,-

SEGA MEGA DRIVE

Konsole + 1 Spiel	349,-
Sega Games Sonderangebote	ab 49,-

NEU NEU NEU

SNK NEO GEO, die Wahnsinns Konsole

NEO GEO Konsole	849,-
Games	449,-

Atari Lynx Europaversion

Grundgerät	299,-
Blue Lightning	79,-
Electrocop	79,-
California Games	79,-
Gates of Zendocon	79,-
Chips Challenge	79,-

Ankündigungen Juni/Juli

Amiga-Atari ST-C 64-IBM-Sega-PC Engine

Klax Klax Klax Klax	in Kürze
USS John Joung	C 64
Hammerfist	C 64
Dan Dare II.	Amiga/ST/C 64
Impossamole	Amiga/C 64
World Cup Compilation	Amiga/ST/C 64
Dragon Flight	Amiga/ST
Dragons Lair	ST
Resolution 101	Amiga/IBM/ST
Heros Quest	ST
Elvira	Amiga/ST
Ev. Star South.Belle	C 64

C 64 Disk

Champions of Krynn	75,-
Might and Magic II	69,-
Starflight	49,-
Italy 1990	59,-
Tie Break	49,-
Heavy Metal	45,-
Pipe Mania	45,-
Star Trash	39,-
North Sea Inferno	29,-
Sonic Boom	49,-
E Motion	45,-
Defender of the Earth	45,-
Ninja Spirits	45,-
Castle Master	45,-
TV Sports Football	59,-
F 16 Combat Pilot	49,-

C 64 Disk Bestseller

Bomber	59,-
Dragon Wars	49,-
Chambers of Shaolin	49,-
Great Courts	59,-
Panzer Battles	49,-

Rainbow Islands	45,-
X-Out	45,-
Bards Tale III	59,-
Battle of Napoleon	69,-
Curse of Azure Bonds	75,-
Oil Imperium	45,-
Panzerstrike	69,-
Sentinel Worlds	49,-
Steel Thunder	49,-
Ultima V	69,-
Wasteland	49,-

Gunship	**49,-**
Microprose Soccer	49,-
Pirates	49,-
Red Storm Rising	49,-
Silent Service	49,-
Stealth Fighter	49,-

Hintbooks

Bards Tale I/II/III	je	29,-
Sierra	je	19,-
ADD Games	je	29,-
Ultima	je	35,-
Mars Saga		29,-
Dragon Wars		29,-
Zak McKracken		19,-

Atari ST Bestseller

Chaos Strikes Back	59,-
Midwinter	79,-
Kaiser	99,-
Indiana Jones Adv.	69,-
Manchester UTD	59,-
North Sea Inferno	39,-
Xenomorph	69,-
Drakkhen	75,-
Populous	69,-
Rings of Medusa	79,-
Player Manager	49,-
X-Out	59,-
F-16	79,-
Mission Disk	59,-
Westphaser	99,-

Atari ST

Italy 1990	75,-
Tower of Babel	69,-
Window Wizard	69,-
Sonic Boom	75,-
Sherman M 4	79,-
Dragon Breath	89,-
Dyter 07	59,-
Castle Master	75,-
E Motion	75,-
Impossamole	59,-
Starflight	69,-
Warhead	79,-
Full Metal Planet	75,-

IBM

Ultima VI	99,-
Loom	69,-
Castle Master	69,-
Conquest of Camelot	119,
Sorcerian	99,-

Heros Quest	119,-
Might and Magic	89,-
Pipe Mania	75,-
Wolfpack	109,-
Xenomorph	75,-
Might and Magic II	99,-
Balance of the Planets	109,-
Rings of Medusa	79,-
Tracon I	99,-
Scenarios f. Tracon I	45,-
Escape from Hell	75,-
Colonels Bequest	119,-
Codename Iceman	109,-
Champions of Krynn	79,-
Block Out	75,-
LHX Attack Chopper	119,-
Flight IV	129,-
Drakkhen	79,-
Bundesliga Manager	69,-
Their Finest Hour	89,-
Oilimperium	69,-
Populous	79,
Sim City	89,-
Lary III	119,-
Indiana Jones	79,-
A 10 Tank	79,-

Amiga

TV Sports Basketball	79,-
Rainbow Island	69,-
Chrono Quest II	89,-
Midwinter	89,-
Champions Of Krynn	89,-
Ultima V	89,-
Italy 1990	75,-
Pirates	79,
Pipemania	69,-
688 Sub	75,-
Heros Quest	119,-
Larry III	119,-
Dragons Flight	89,-
Dragons Breath	89,-
Bomber	79,-
Drakkhen	79,-
1 MB Ram plus Dungeonmaster	249,-
Kaiser	99,-
Tie Break	69,-
Starflight	69,-
Westphaser	99,
Sim City	89,-
Kick off	49,-
Populous	69,-
Rings of Medusa	79,-
Turn It	49,-
Manchester UTD	69,-
TV Sports Football	79,-
X Out	59,-
Indiana Jones	69,-
Conqueror	75,-
Block Out	75,-
Sherman M 4	79,-
Knights of the Cristallion	89,-
Tennis Cup	79,-
Jumping Jackson	49,-
E Motion	75,-
Impossamole	59,-
Castle Master	69,-
Tower Of Babel	79,-

Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten.

Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm.
Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089/5022463, Fax 089/5026767 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911/203028

089/5022463

Dungeon Explorer (PC-Engine)

Schon gewußt? Wenn man in den verschiedenen Dungeons die Obermonster besiegt, bleibt auf dem Boden eine Scheibe liegen. Sie wechselt ständig die Farbe zwischen Gelb, Blau, Lila und Grün. Zu dem Zeitpunkt, bei dem Ihr die Scheibe berührt, bestimmt die Farbe den Wert, der bei Eurem Spieler erhöht wird. Gelb bedeutet größere Geschwindigkeit, Blau bringt eine höhere Trefferwerte, Lila eine größere Stärke und Wiederstandskraft und Grün erhöht die Magie bzw. die Schußgeschwindigkeit. Der Tip stammt von Andreas Kattilius aus Marl. Wer hat noch mehr Tips und Tricks herausgefunden? *hf*

Darius (PC-Engine)

Lothar Giesen aus Aachen entdeckte, wie man das Mega (-Byte)-Spiel "Darius" schwerer machen kann (für alle die, die's beim ersten Mal durchspielen). Drückt im Titelbild einmal «Select». Das Titelbild schaltet dann auf den vollen Darius-Schriftzug um. Drückt jetzt gleichzeitig «Select», beide Feuerknöpfe und «Run». Ihr seid dann in einem Auswahlmenü, in dem Ihr mit dem Joypad den Schwierigkeitsgrad einstellt. "Easy", "Normal", "Hard" und "Professional" stehen zur Auswahl. Angenehmes Ballern. *hf*



Für Ballerspiel-Profis: Darius superschwer (PC-Engine)

Ghouls'n Ghosts (Mega Drive)

Martin Hager aus Fürth hat uns zwei tolle Tips für Ghouls'n Ghosts geschickt. Er fand heraus, wie man bei diesem Geister-Spiel unverwundbar wird, und die Level anwählt.

Zunächst "Unverwundbar": Geht dazu ins Options-Menü und wieder raus (mit «Start»), ohne dort etwas zu verändern. Wiederholt diesen Vorgang fünfmal. Anschließend drückt Ihr Knopf «A» viermal, zweimal nach oben, zweimal nach unten, links, rechts, links, rechts, und dann Knopf «B» gleichzeitig mit «Start». Die ganze Drückerei muß sehr schnell gehen, und man muß das Menü wieder verlassen haben, bevor die Musik aufhört zu spielen. Wenn man das geschafft hat, das Spiel starten, und, voila, man ist unverwundbar.

Um die Levels anzuwählen, geht man wieder fünfmal ins Options-Menü, drückt dann

Level	Beschreibung
1	«A» und «Start»
2	Oben und «Start»
2, Mitte	«A», Oben und «Start»
3	Unten und «Start»
3, Mitte	«A», Unten und «Start»
4	Links und «Start»
4, Mitte	«A», Links und «Start»
5	Rechts und «Start»
5, Mitte	«A», Rechts und «Start»
End-gegner	Rechts-Unten und «Start»

Levelanwahl bei Ghost'n Ghouls

aber 16 mal Knopf «A», dann zweimal nach oben, zweimal nach unten, links, rechts, links, rechts, und anschließend für den jeweilgen Level eine der nachstehend aufgeführten Kombinationen. Viel Spaß beim Ausprobieren. *hf*

Tetris (Game Boy)

Ist Euch Tetris zu einfach? Dem kann abgeholfen werden. Haltet das Steuerkreuz nach unten gedrückt, bevor Ihr den Game Boy einschaltet. Wenn Ihr den Level auswählt, wird tatsächlich Level 10 bis 19 eingeschaltet. *hf*

Power Strike (Sega)

Kristijan Bilic Centic aus München schickte uns einen tollen Tip, mit dem man eine Waffe besonders gut ausbauen kann. Schnappt Euch die Waffe Nummer 2 und benutzt sie so lange, bis nur noch wenige Schüsse übrig sind. Dann fliegt Ihr in die linke obere Ecke, und haltet beide Feuerknöpfe gedrückt. Jetzt die Knöpfe weiter gedrückt halten, dann bekommt Ihr nach kurzer Zeit 256 Schüsse. *hf*

After Burner (Mega Drive)

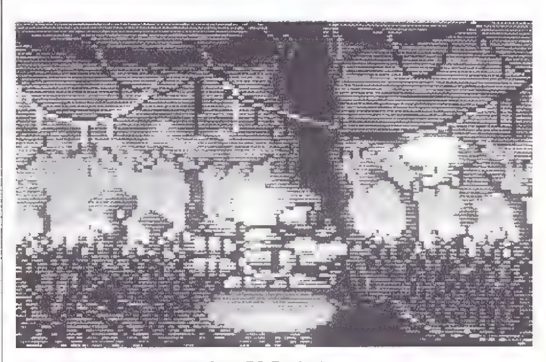
Level-Anwahl gefällig? Bitte sehr: Im Titelbild, wo man zwischen "Start" und "Option" wählt, drückt man alle drei Feuerknöpfe zusammen mit der «START»-Taste. Jetzt erscheint auf dem Bildschirm die Schrift "Round Select!" und man kann mit dem Steuerkreuz die Runde einstellen, in der man starten will. Dann noch «START» gedrückt — und los geht's. *hf*

Atomic Robo Kid (PC-Engine)

In verschiedenen Levels laufen kleine Männchen herum. Wenn Ihr diese bis zum Level-Ausgang begleitet, gibt's sechs Continues dazu. Voraussetzung sind natürlich gute Waffen, damit man von den ganzen Monstern nicht aufgehalten wird. Auch dieser Tip stammt von Andreas Kattilius aus Marl. *hf*

Wonderboy III (PC-Engine)

Wenn kleine dicke Elefanten mit bunten Wasserbällen auf den Wonderboy werfen, hat man meistens schnell ein Leben weniger. Wenn Ihr beim "Game Over"-Schriftzug am Joypad nacheinander links, rechts, unten, oben, «Select» und links drückt, und das alles während der "Game Over"-Musik schafft, könnt Ihr zu Beginn des Levels weiterspielen, bei dem Ihr das letzte Leben verloren habt. Der Tip stammt von Andrea Quadflieg aus Aachen. *hf*



Den Kleinen nicht abschießen (PC-Engine)

In dieser Rubrik der Power-Tips übersetzen wir exklusiv für Euch die "Clue Books". Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den Spieleherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarkleine Auflösung eines Puzzles, sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform. Natürlich ist es aus Platzgründen nicht möglich, so ein Clue Book auf einmal abzudrucken. Deshalb müssen wir die Übersetzungen auf mehrere Ausgaben verteilen.

Heute erfahren wir, wie das Abenteuer des Raumschiffes "ISS Furchtlos" und dem Kapitän Max Zarfleen ausgeht.

Mit der *ISS Furchtlos* fliegen wir weiter durchs All: Willkommen zum vierten und letzten Teil des Starflight 1-Clue-Books von Electronic Arts.

Starflight 1 Clue-Book (Teil 5)

Kapitän's Log, Sternenzeit 18.11.4620 16:42.44

Ich hatte heute eine sehr anregende Unterhaltung mit meinem alten Philosophie-Professor, Kerwin Dahglesh. Er ist überzeugt, daß eine große Menge Endurium-Treibstoff, gezündet von einer ausreichend großen Explosion, ein Raumschiff in der Zeit versetzen kann. Er sagte, daß dies mit der Natur von Endurium zusammenhängen würde — Endurium verhält sich im Gegensatz zu anderen Kristallen sehr unberechenbar. Natürlich ist dies der Grund, der erst die Reisen mit Überlichtgeschwindigkeit ermöglicht, aber Dahglesh meinte, daß es theoretisch kein Limit für die Überlicht-Reisegeschwindigkeit gebe, und daß man mit genügend Endurium sogar Reisen in Über-Zeitgeschwindigkeit machen könnte. Ich werde nun meinen alten Freund verlassen, bevor ich anfange, über das zu reden, was ich entdeckt habe. Was würde er dazu sagen, wenn ich im meine eigene Meinung über die wahre Natur von Endurium erzähle?

Kapitän's Log, Sternenzeit 20.11.4620 23:19.29

Meine Besatzung meint, daß wir sehr viel einfacher mit den Uhleks zurechtkommen, wenn wir die sog. "Cloaking Device" zu unserer Hilfe hätten. Viele der früher gefundenen Informationen deuten darauf hin, daß die Thrynn dieses Gerät als "Shimmering Ball" bezeichnen. Nach diesem Hinweis und zahlreichen Informationen, die wir in den Ruinen auf verschiedenen Planeten fanden, lokalisierten wir als möglichen Fundort den ersten Planeten des Systems 68,66. Nach endlosem Suchen auf dieser Wasserwelt entdeckten wir endlich eine Nachricht, die uns den Standort der Ruinen verriet, in dem die Cloaking Device versteckt sein soll. Wir werden morgen bei diesen Koordinaten suchen.

Kapitän's Log, Sternenzeit 22.11.4620 21:42.11

Unsere Suche war erfolgreich, wir fanden die Cloaking Device in Ruinen bei 12N x 32E. Als wir das System verließen, wurden wir von Gazurtoids angegriffen. Wir fanden heraus, daß das nützliche Gerät nur im Kampf arbeitet. Nun flogen wir in das Gebiet der Spemins und nahmen verschiedene Wurmlöcher, die uns direkt in das Terretorium der Uhlek brachten. Die Koordinaten der Wurmlöcher sind wie folgt: Das erste 106,139 führt bis 65,181; das zweite 64,186 zu 31,184; und das dritte, das uns bis in die Nähe unseres Zieles brachte, ist 35,186 zu 23,199. Mit größter Vorsicht flogen wir weiter.

Kapitän's Log, Sternenzeit 24.11.4620 18:33.16

So weit, so gut. Auf dem ersten Planet des Systems 20,198 fanden wir den "Crystal Cone" bei den Koordinaten, die uns die Elowan gaben (29Sx55W). Wir sammelten reichlich Endurium auf und werden morgen zum "Crystal"-Planeten fliegen. Ich bin sicher, daß es der merkwürdige Planet ist, der beim Anflug die Schiffshülle zum Glühen bringt.

Kapitän's Log, Sternenzeit 25.11.4620 14:59.32

Als wir den Orbit des Planeten verließen, auf dem wir den Crystal Cone fanden, wurden wir, noch bevor wir die Cloaking Device aktivieren konnten, sofort von Uhlek-Schiffen angegriffen. Hätten wir nur schneller reagiert! Die **Furchtlos** ist von den Kriegsschiffen der Uhleks nahezu zerstört worden. Meine Besatzung wurde getötet. Ich lasse das Schiff treiben, während die Uhleks versuchen, uns zu entern. Ich benutze eines der schwarzen Eier (black Egg) als Detonator für das Endurium, um damit eine Zeitexplosion auszulösen, die, wenn mein guter alter Professor recht hat, die **Furchtlos** durch die Zeit schleudern wird. Wenn es nur einen Weg geben würde, die Richtung oder zumindest die Entfernung der Reise zu beinflussen! Meine einzige Hoffnung ist, daß mein Schiff seinen Zweck erfüllt, entweder als Warnung für die Vergangenheit oder als wertvoller historischer Fund in der Zukunft. Auch wenn das Endurium nur einfach das Schiff zur Hölle schicken würde, so fällt es wenigstens nicht den Uhleks in die Hände.

Wenn Du, der Du in der Vergangenheit lebst, je dieses Logbuch lesen wirst, mußt Du folgendes wissen: Um die Sonnen-Eruptionen zu stoppen, brauchst Du den "Crystal Orb", um damit die Verteidigung des Kristall-Planeten (192,152) zu durchbrechen. Du benötigst den Crystal Cone, um die Kontrollanlagen auf dem Kristall-Planeten zu finden und zu guter Letzt, brauchst Du ein "Black Egg", ein explosives Gerät von tödlicher Zerstörungskraft. Wenn Du der Aufgabe moralisch gewachsen bist, mußt Du den Kristall-Planeten mit dem "Black Egg" zerstören.

Ich wünschte, ich hätte mehr Zeit für Details, aber die Uhleks betreten gerade das Schiff. Wenn diese Informationen für Dich keinen Sinn ergeben, bewahre sie bitte für jemanden auf, der davon Gebrauch machen kann.

Wird mein Logbuch in der Zukunft gefunden, so bitte ich Dich, vernichte die mörderischen Uhleks, bevor es zu spät ist. Ich werde den ersten Schlag gegen sie führen. Ich werde mit dem kleinen Shuttle starten, aber ich werde nicht allein gehen. Mein Begleiter ist das zweite, etwas kleinere, "black Egg". Hätte ich vorher gewußt, was ich nun weiß, ich hätte die Gehirn-Welt der Uhleks, von der die Thrynn sprachen, besucht und das schwarze Ei dort deponiert. Nun ist es leider zu spät. Aber nicht für die Uhleks, die mich hoffentlich jagen werden. Für sie wird das schwarze Ei für eine kleine Überraschung sorgen.

Kapitän aus.

So klärt sich das Rätsel um das mysteriöse Auftauchen der **ISS. Furchtlos** endlich. Wir hoffen, daß Euch das Lesen dieses Clue-Books genauso viel Spaß gemacht hat, wie es Euch in kniffligen Situationen geholfen hat. In der nächsten Ausgabe gibt's Hilfen zum Rollenspiel Might & Magic II. *mh*

Teil 2

Für alle Piloten und solche, die es werden wollen, haben wir den ultimativen "Players Guide" für "Their finest Hour: Battle of Britain". Letzten Monat begannen wir mit den Super-Tips von Jan-Christoph Klein aus Meerbusch; jetzt geht's mit 100 Prozent Schub weiter. Wir erläutern Euch die restlichen Spitfire-Missionen, außerdem gibt's noch die ersten Tips für den deutschen Piloten. Aus Platzgründen müssen wir allerdings den "Players Guide" auf mehrere Ausgaben der *POWER PLAY* verteilen. Und jetzt viel Spaß beim Fliegen. *mh/al*



ABGEHOBEN

So fliegt Ihr Battle of Britain

In der ersten Mission muß man eine Fabrik vor einem Bomberangriff verteidigen. Gleich am Anfang muß eine He-111 kampfunfähig gemacht werden. Auf sie sollte man sich zuerst konzentrieren. Die zwei Me-109 erreichen einen meist nicht. Hat man die erste Gefahr beseitigt, stürzt man sich auf die zwei Me-109, die erste erledigt man bei einem Frontalangriff, die zweite von hinten. Nun nimmt man sich die restlichen zwei Bomber vor und weicht den Me-109 so gut wie möglich aus. Dann reibt man die restlichen vier Me-109 auf. Zwei Spitfires unterstützen einen dabei.

2. Schwierigkeit: mittel
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 2
Me-109 :13

Bei der zweiten Mission muß man eine Staffel von 13 Me-109 niedermetzeln, wobei man vor allem Werner Molders, ein angebliches Top Ace der Luftwaffe, abschießen sollte. Seine Maschine ist an der Spitze orange eingefärbt. Bei dieser Mission muß man keinen einzigen Bomber abschießen, aber man sollte hierbei vor allem Frontalangriffe fliegen; also bevor die Maschinen in Reichweite sind, frontal draufzu fliegen. Keine Angst vor W. Molders, er ist eine ziemliche Niete. In seiner Arbeit wird man übrigens von einer Spitfire unterstützt. Achtung: Unbedingt Munition sparen !

3. Schwierigkeit: mittel
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 1
Ju Stuka: 3
Me-109: 8

In dieser Mission muß man zwei Schiffe vor feindlichen Stukaangriffen schützen. Man sollte sofort am Anfang Kurs auf die Jus nehmen und sich von den Me-109 nicht einschüchtern lassen. Unbedingt alle Jus runterholen und sich dann noch mit der restlichen Munition die übrigen Me-109 vornehmen.

Achtung, am Schluß gibt es noch mal zwei Me-109 Nachschub.

4. Schwierigkeit: sehr schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 2
He-111: 1
Ju-88: 4
Me-109: 3

In dieser Mission muß man noch von einem Flugplatz abheben, der dann sofort von fünf Bombern angegriffen wird. Gleich am Anfang muß man auf eine He-111 zuhalten und sie um jeden Preis abschießen. Gebt ihr alles was Ihr habt. Dann kümmert Euch gleich um den nächsten Bomber, eine Ju-88. Jetzt ist die Gefahr erstmal gebannt, kümmert Euch in dieser kurzen Zeitspanne um die Me-109. Dann schießt auf die drei Ju-88, die noch kommen. Manchmal muß man auf sie ziemlich lange warten, wie auch auf die letzten zwei Me-109.

Vorsicht: Bei dieser Munition geht einem schnell die Munition aus, da die Bomber eine

ganze Menge Schüsse einstecken. Aber zum Glück wird man von einer Spitfire unterstützt.

5. Schwierigkeit: sehr schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 2
Ju-88: 5
Me-110: 2-4

In dieser grafisch besonders schönen Mission muß man bei Dämmerung mit einer zweiten Spitfire abheben und sofort Kurs auf zwei Ju-88, die Schiffe bombardieren wollen, nehmen und sie vernichten. Dann kann man sich um die zwei Me-110 kümmern, von denen man möglichst wenig Treffer einstecken sollte. Nun nimmt man Kurs auf drei Ju-88, die sehr hartnäckig im Dreierverband fliegen. Abschießen! Manchmal leisten einem auch noch zwei Me-110 Gesellschaft, was die Sache natürlich nicht vereinfacht.

Achtung: Bei dieser Mission muß man die Munition vor allem für die Bomber aufheben, außerdem kann man bei dieser Mission nicht selten die Morgendämmerung aus der Sicht eines Fallschirmspringers betrachten.

6. Schwierigkeit: sehr schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 2
Me-109: 4
Ju Stuka: 12

In dieser Mission werden zwei Flugplätze von einem Dutzend Ju Stukas angegriffen, die zu aller Verschwendung auch noch 4 Me-109 als Begleitschutz haben. Man muß sich am Anfang sofort um die ersten Jus kümmern. Seinem Kumpel sollte man jetzt helfen, die ersten zwei Me-109 auszuschalten. Dann muß man sofort sich auf die aus N-E kommenden Jus stürzen. Dann schlägt man schon mal eine Bresche in die nächste Stukareihe, zermalmt die restlichen zwei Me-109 und kann nun in aller Ruhe die restlichen Jus abschießen.

Achtung: Manchmal besteht der Begleitschutz nur aus Me-110 oder wird von solchen unterstützt. Bei dieser Mission steht man andauernd unter Zeitdruck, da man andauernd Ju Stukas abschießen muß, die ihrem Ziel schon sehr nahe sind.

7. Schwierigkeit: schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 3
Me-110: 4
Do-17: 2

In dieser Mission wird man sogar von drei Spitfire unterstützt. Gleich am Anfang muß man zwei Me-110 abschießen, die vorhaben, den Flughafen, von dem man kurz zuvor abgehoben ist, zu bombardieren. Nun kümmert man sich um mindestens eine von den übrigen Me-110 (d. h. man schießt sie ab). Jetzt sofort Kurs auf die zwei Bomber nehmen und abschießen (am besten mit "deflection shot" abschießen, sonst können Euch die Schützen ziemlich gefährlich sein).

Achtung: Bei dieser Mission steht man am Anfang mal wieder unter Zeitdruck, die zwei Me-110 abzuschießen, doch dafür kommt man hier mit der Munition gut aus, wenn man sie sich gut aufhebt.

Nur bei den zwei großen Bombern sollte man Munition nicht sparen.

8. Schwierigkeit: sehr schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 2
Me-110: 6
Me-109: 8

In der letzten von den acht Spitfire-Missionen muß man am "Adler Day" einen Angriff von sechs Me-110-Jägern/Bombern auf eine Radarstation vereiteln. Die Bomber werden dazu noch von acht Me-109 begleitet. Gleich am Anfang sollte man zwei Me-109 angreifen und anschließend sofort die Dreiergruppe von Me-110 ausschalten. Nun sollte man die restlichen Bomber abschießen und von ihnen nur ablassen, wenn ein Jäger genau hinter einem sitzt oder in einer anderen guten Abschußposition ist. Auch sollte man immer der zweiten Spitfire helfen, da sie einem manchmal in dieser Mission gute Dienste erweisen kann.

Achtung: In dieser Mission wird man schnell abgeschossen, und die Munition wird auch schnell knapp. Aber man sollte sich trotzdem auf die Bomber konzentrieren und so viele wie möglich abschießen.

Hurricane:

1. Schwierigkeit: mittel
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 2
Do-17: 1
Ju-88: 1

In der ersten Hurricane-Mission fällt vor allem positiv auf, daß die zwei Bomber keinen Begleitschutz haben. Dafür hat man sogar noch eine zweite Hurricane als Hilfe zur Verfügung. Am Anfang muß man noch von einem Flugplatz abheben, der dann gleich darauf von zwei Bombern zerstört wird. Am Anfang wird man zuerst nach den Bombern suchen; deshalb gleich nach dem Start einen Salto nach oben machen, schon hat man den ersten Bomber im Fadenkreuz. Draufballern, was das Zeug hält, man muß ihn unbedingt runterholen. Dann sollte man sich sofort den nächsten Bomber greifen, der gleich danach kommt.

Achtung: Der einzige ernstzunehmende Feind in dieser Mission ist die Zeit.

2. Schwierigkeit: leicht
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 3
Me-109: 4

Diese Mission, die vom Sinn her der zweiten Spitfire-Mission gleicht, ist einfach. Am Anfang sollte man die Maschine mit der orangefarbenen Spitze ausschalten, da sie den anderen zwei Hurricanes sehr gefährlich werden kann. Nun ist es recht einfach, die restlichen verbleibenden Me-109 auszuschalten. Folgende Taktiken kann man in dieser Mission gut anwenden: 1. Man kann hier die Hälfte der Gegner durch Frontalangriffe ausschalten. 2. Man kann, wenn feindliche Flugzeuge genau hinter einem sitzen, schnell ganz steil steigen (auf die Sonne zu), und fast immer, wenn man nach einiger Zeit nach unten zieht oder wenn man "Stallt", hat man den Feind genau im Fadenkreuz.

3. Schwierigkeit: schwer
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 1
Me-109: 6
Do-17: 3

In dieser Mission sollte man als erstes den ersten Verband von Me-109 (2 Stück) unbedingt abschießen. Dann nimmt man sofort Kurs auf die Bomber, die hartnäckig im Dreierverband fliegen. Die erste sollte man schon im Frontalangriff mindestens anschießen, die anderen zwei sollte man von hinten und von der Seite erledigen. Spart nicht mit Munition, wenn Ihr sie in einer guten Abschußposition habt.

Am besten erledigt man sie, wenn man einige 100 Fuß über ihnen ist und sich dann von oben auf sie herunterstürzt und sich zum Schluß noch hinter sie setzt. Die Jäger sollten Euch nicht allzuviel stören. Wendet einfach Taktiken an, die unter "Jäger" beschrieben werden.

4. Schwierigkeit: mittel
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 2
Me-109: 3
Ju-88: 3

Bei diesem Auftrag muß man einen Angriff von Bombern (Ju-88) auf einen Convoy verhindern. Man wird dabei noch von einer zweitens Spitfire unterstützt. Jeder Bomber wird noch von einer Me-109 als Begleitschutz unterstützt. So heißt die Devise: Den Jäger möglichst schnell ausschalten und dann den Bomber vernichten. So geht man eine Gruppe nach der anderen durch, bis man alle drei vernichtet hat. Meistens wird aber trotz größter Bemühungen ein Schiff versenkt. Bei den Bombern sollte man oft einmal versuchen, wenn sie noch außer Reichweite sind, die Zeit schneller zu stellen (Taste "T") und sobald sie in Reichweite sind, wie wild draufzuballern.

Achtung: Bei dieser Mission können vor allem die Schützen der Bomber dem eigenen Flieger ziemlichen Schaden zufügen. Oft muß man sich auch entscheiden, wem man folgt. Im Zweifelsfall immer dem Bomber.

5) Schwierigkeit: sehr schwer
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 1
Me-110: 10
He-111: 2 bis 3

In dieser Mission muß man einen Angriff von Bombern auf eine Fabrik verhindern. Doch dies ist fast unmöglich zu schaffen, da die Me-110, die auch Bomben abwerfen können, sehr gut bewaffnet sind und einem die Munition sehr schnell knapp wird. Doch mit etwas Glück kann man es trotzdem schaffen. Am Anfang sollte man sofort Kurs auf zwei Me-110 nehmen, die in E liegen. Sie sollte man durch einen Frontalangriff sowie mit einem Salto zerstören. Dann nimmt man Kurs auf das nächste Paar und zerstört es auch. Nun sollte man sich mit der übriggebliebenen Munition um die Bomber kümmern und dann die restlichen Me-110 abschießen.

6. Schwierigkeit: schwer
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 1
Me-110: 10

In dieser Mission muß man einen Angriff auf sein "Home Airfield" verhindern. Die Bomber, es sind diesmal Me-110, sind noch recht weit von ihrem Ziel entfernt, und man hat etwas mehr Zeit als sonst.

Gleich am Anfang sollte man sich um zwei Me-110 kümmern, die 2 Meilen nördlich vor einem fliegen. Frontalangriffe sind nicht zu empfehlen, da man dadurch ziemlich viele Abschüsse bekommt. Lieber sofort nach oben ziehen, sobald die Gegner anfangen zu schießen und kurz vorm "Stall" einen Salto machen und die Gegner so von hinten überraschen.

Achtung: Bei dieser Mission sollte man Munition sparen und beachten, daß die Me-110 einen Reargunner haben. Daher sollte man öfter mal von oben und von der Seite angreifen.

7. Schwierigkeit: sehr schwer
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 2
Me-109: 2
Ju 87 Stuka: 12

In dieser kaum zu schaffenden Mission, d. h. ohne daß ein Schiff versenkt wird, wird man glücklicherweise noch von einer zweiten Hurricane unterstützt, der man aber oft helfen muß, wenn man sie heil durchbringen möchte. Am Anfang sollte man auch eine Dreiergruppe von Ju Stukas nehmen und mindestens einen in einem Frontalangriff zerstückeln. Die restlichen zwei auch abschießen und dann gelingt es einem mit etwas Glück noch eine Me-109 runterzuholen, wobei sich zwei davon in das Geschehen eingeschaltet haben. Damit tut man seinem gestreßten Kollegen einen großen Gefallen, wartet aber nicht, bis man die Blumen bekommt, sondern eilt schnell den Schiffen zur Hilfe, denen drei Stukas schon gefährlich nahe gekommen sind. Nun beseitigt man diese und wenn man das geschafft hat, ohne daß ein Schiff getroffen wurde, darf man sich schon einmal auf eine satte Missionscore freuen. Nun aber noch den restlichen Stukas mit einigen kleinen Kugeln die Flügel beschweren und sie so zur vielleicht etwas unsanften Landung zwingen.

Achtung: Diese Mission ist sehr schwer, aber man sollte nicht gleich nach dem erstem Fehlschlag verzweifeln, sondern es noch mal probieren. Es kommt eben nur auf das richtige Timing an!

8. Schwierigkeit: schwer
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 2
Me-110: 3
Do-17: 3 bis 4

In der letzten Mission von den Hurricanemissionen muß man einen Flugplatz von 3 bis 4 feindlichen Bombern schützen. Als erstes sollte man aber Kurs auf zwei Me-110 nehmen, die aus Süden auf einen zukommen. Man schaltet sie in der bewährten Frontalangriff-dann-Salto-Masche aus. Anschließend sofort Richtung Ost auf den ersten Bomber zu. Von der Me-110 sollte man sich nicht überraschen lassen. Nun schaltet man noch die restlichen zwei Bomber aus, wobei einem eine zweite Hurricane dabei hilft.

Achtung: In dieser Mission sollte man eigentlich gerade mit der Munition auskommen. Das einzige, was einem häufig Probleme bereitet, ist die Damage. Man sollte deshalb die Me-110 möglichst von der Seite angreifen.

Bf 109

1) leicht
Insgesamt in der Luft:
Bf 109: 1
2 Do: 2
Hurricane: 6

In dieser Mission muß man, wie in fast allen Bf-109-Missionen, Bomber bei ihrem Angriff auf Bodenziele beschützen. In dieser Mission bombardieren Eure Bomber Schiffe im Kanal. Ihr solltet Euch gleich am Anfang um eine Gruppe von Hurricanes kümmern, die von NW kommen. Nun schießt Ihr noch die nächste Gruppe ab und kreist anschließend um die Bomber und schützt sie vor den nahenden restlichen zwei Hurricanes.

2) mittel
Insgesamt in der Luft:
Bf 109: 2
Bf 110: 4
Spitfire: 6

Hier müßt Ihr vier Bf-110-Bomber beschützen, die eine Radarstation angreifen. Zu Beginn der Mission solltet Ihr Kurs auf zwei Spitfire nehmen, die westlich fliegen. Nun sofort Kurs Ost und die nächsten Spitfire ausschalten, die den Bombern schon ziemlich nahe gekommen sind. Immer an den Bombern dranbleiben und sich nicht verleiten lassen, sich wegen einer Spitfire weit von den Bombern zu entfernen. Mit der 20-mm-Kanone sollte man nur schießen, wenn man den feindlichen Jäger genau im Fadenkreuz hat. Aber Achtung, oft steigen die Jäger gerade oder weichen aus, wenn man das Feuer eröffnet.

Achtung: Bei dieser Mission sollte man sparsam mit der Munition umgehen.

3) mittel
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 9
4 Bf 109: 4

Nun wieder etwas Abwechslung, da man hier keine Bomber schützt, sondern drei Bf 109 verteidigt, die von neun Spitfire angegriffen werden. In dieser Mission sollte man Frontalangriffe vermeiden. Lieber sofort steigen, wenn die feindlichen Flugzeuge anfangen zu feuern und sich dann durch einen Looping hinter sie setzen.

Achtung: In dieser Mission sollte man am besten um die eigenen Flugzeuge kreisen, da sie erstaunlich verletzlich sind. Wenn man nicht aufpaßt, hängt bald ein Bf-109-Pilot am Fallschirm.

4) schwer
Insgesamt in der Luft:
He 111: 2
Bf 109: 2
Hurricane: 14

Zurück zum Alltag: Bomber beschützen! Diesmal muß man zwei He-111-Bomber gegen Hurricaneangriffe verteidigen. Die Bomber wollen den Flugplatz Kenley zerbomben. Da die Gegner sehr zahlreich vorhanden sind — insgesamt 14 Hurricanes — muß man sich teuflisch in acht nehmen. Man sollte sich zuerst um die beiden Hurricanes kümmern, die sieben Meilen NW fliegen.

Dann ist es egal, welche Gruppe man sich als nächstes schnappt. Man sollte aber immer in der Nähe der Bomber bleiben und um sie kreisen. Wenn man eine Hurricane sieht, die in Schußweite ist, ruhig hinterhersetzen.

Achtung: Bei dieser Mission geht einem fast alles aus: Munition, Lust, Fuel und auch die Übersicht. Man sollte sich daher oft mit dem Rundumblick etwas Übersicht verschaffen.

5) mittel
Insgesamt in der Luft:
Bf 109: 2
Spitfire: 12

In dieser recht einfachen Mission muß man ein Spitfire-Top-Ace-Geschwader in seine Einzelteile zerlegen. Diese Mission gleicht sehr der 2. Spitfiremission, der Unterschied ist nur der, daß man jetzt für die andere Seite fliegt. Bei dieser Mission sollte man sich zuerst die zwei Spitfire im SSW vornehmen. Dann sollte man sich um seinen Freund kümmern, der in ziemlichen Schwierigkeiten ist. Wenn man selber Probleme hat, sollte man sich natürlich erst um sich kümmern. Das lästige in dieser Mission ist, daß man langsamer als die Gegner ist, vor allem wenn man angeschossen ist. Hier sollte man ausnutzen, daß die Gegner langsamer werden, wenn sie steigen oder in die Kurve gehen.

Achtung: Mit Munition sparen und die 20 mm nur einsetzen, wenn der Gegner sicher vor einem im Fadenkreuz sitzt.

6) mittel
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 10
Ju 88: 3
Bf 109: 1

In dieser Mission machen hauseigene Bomber einen Angriff auf eine Radarstation. Man sollte als erstes die Spitfiregruppe im WSW angreifen. Einen Frontalangriff sollte man möglichst aus dem Weg gehen. Dann schwenkt man sofort nach NNE und greift sich die nächste Truppe. Nun umkreist man die Bomber und zerstört Spitfire, die allzu frech werden. So kann man die Bomber recht gut bis zu ihrem Ziel durchbringen. Nachdem sie ihre Bomben abgeworfen haben, kann man sich weiter von ihnen entfernen. Man sollte darauf achten, daß man nicht über England abgeschossen wird, da man sonst in Gefangenschaft gerät. Sobald die Damageanzeige in den roten Bereich kommt, sofort zur Küste abdrehen.

Achtung: In dieser Mission wird einem schnell, wie sollte es auch anders sein, die Munition knapp. Sparen und nur

schießen, wenn man ganz sicher ist.

7) schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 8
Bf 109: 1
Ju Stuka: 6

In dieser Mission muß man sechs Stukas bei ihrem Bombenangriff auf zwei Flugplätze begleiten. Es ist sehr schwer, da die Stukas zwei verschiedene Gruppen bilden und man aber immer nur bei einer Gruppe bleiben kann. So sollte man nur zuerst bei einer Gruppe (NNE) bleiben und die sehr gut beschützen. Nicht wie ein Wilder zwischen beiden Gruppen hin und her fliegen und sich immer wieder andere Spitfire vornehmen. Nachdem die Gefahr bei der ersten Gruppe gebannt ist, sofort zur anderen fliegen und ihr helfen. Oft ist aber nur noch eine Maschine übriggeblieben.

8) schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 12 (viel Spaß)
Bf 110: 3
Bf 109: 2

Hier habt Ihr als Auftrag Eure Bf-110-Bomber zu schützen. Auch hier ist es schwer, die Übersicht über alle Maschinen zu behalten. Ihr solltet zuerst nach NNE fliegen und dort die Spitfires ausschalten. Dann geht's zurück nach Westen, um dort wieder zwei Spitfires abzuschießen. Aber Achtung, man sollte immer die linke Fluggruppe im Auge behalten (dort fliegen zwei Bf 110). Wenn Ihr glaubt, es sei schon alles vorbei, fängt es erst richtig an. Auf Eurem Rückweg könnt Ihr das Design von vielen Spitfires bewundern. Also am Anfang mit Munition sparen.

Bf 110

1) sehr leicht
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 5
Bf 110: 1
Ju 88: 2

Diese erste Mission sollte selbst für recht unerfahrene BF-110-Piloten keine Schwierigkeiten sein. Am Anfang seid Ihr noch etwas von den zwei vor Euch liegenden Bombern (Ju 88) entfernt — sofort Kurs auf sie nehmen und direkt auf sie zufliegen. Auf keinen Fall Kurs auf die im NNE fliegenden Hurricanes nehmen. Wenn Ihr bei den Bombern seid, immer um sie kreisen und die Hurricanes abschießen. Den Heckschützen auf Automatik stellen, denn Ihr braucht ihn nie.

Achtung: Da diese Mission sehr leicht ist, gibt es auch entsprechend wenige Punkte.

2) leicht
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 8
Bf 110: 2

Nun mal wieder zu der typischen "zweiten Mission", die bei jedem Jäger den gleichen Sinn hat. Man soll mit einem zweiten Flugzeug seines Typs eine feindliche Jägerstaffel ausschalten. Als erstes sollte man sich um die 2 Hurricanes im SW kümmern. Dann fliegt man zu seinem Commander zurück und schützt ihn vor feindlichen Angriffen. Wenn man ihn lebend durch das Spiel bringen will, muß man sehr gut auf ihn aufpassen. Den Heckschützen könnt Ihr ruhig auf Automatik stellen; wenn Ihr ihn aber von Hand bedient, schafft Ihr schneller einen Abschuß.

Achtung: Man sollte in dieser Mission nicht die Kanzel verlassen, um mit dem Heckschützen zu schießen, wenn man gerade eine andere Hurricane im Fadenkreuz hat. Spart in dieser Situation nicht mit der 20-mm-Munition. Am Anfang stürzen sich erst alle Gegner auf den Kommandanten, so könnt Ihr unbehelligt auf Jagd gehen.

3) sehr schwer
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 12
Bf 110: 1

In der dritten Mission sollt Ihr eine Radarstation angreifen. Sofort nach dem Start auf Kurs WNW gehen und die Radarstation genau anpeilen. Nicht höher als 2000 Fuß gehen und den Heckschützen auf Automatik stellen. Während des Flugs betätigt Ihr Euch als "Rattenfänger", denn immer mehr Spitfires sammeln sich hinter Euch an. Auch starten, kurz bevor Ihr die englische Küste erreicht, noch zwei Jäger und nehmen wie schon etliche vorher Kurs auf Euch. Manche könnt Ihr mit einem Frontalangriff ausschalten. Ihr solltet Euch aber nicht auf dem Weg zu Eurem Ziel ablenken lassen, indem Ihr Euch mit feindlichen Hurricanes Gefechte liefert. Erst wenn Ihr die Bomben geworfen habt (man

sollte alle auf einmal auf eines der Gebäude werfen), seid Ihr von dieser Pflicht befreit. Nun könnt Ihr den Jägern so oft nachsetzen, wie Ihr wollt, Ihr solltet aber schon mal Kurs auf den Heimatflughafen nehmen.

Bei dieser Bombermission steht Ihr alleine da. Also laßt Euch nicht auf lange Schießereien ein.

4) sehr schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 13
Bf 110: 1

Hier sofort mit Vollgas auf den Flughafen zufliegen (WNW) und den Heckschützen auf Automatik stellen. Seht zu, daß Ihr mit Höchstgeschwindigkeit fliegt (notfalls kurz den Autopiloten einstellen und: vor allem nie steigen!). Wenn Ihr den Flugplatz erreicht, sind noch zwei Spitfires auf dem Rollfeld, die Ihr beide in einem Frontalangriff mit der 20-mm-Kanone abschießt. Nun dreht Ihr noch eine Runde und werft dann die Bomben auf das rot-weiße Gebäude ab. Nun versucht Ihr mit der restlichen Munition so viele Spitfires wie möglich abzuschießen, aber wenn die Damage in den roten Bereich gekommen ist, sofort Kurs auf die Küste nehmen.

Hinweis: Nachdem man seine Bomben abgeworfen hat, sollte man den Heckschützen ausschalten, da er sonst zu schnell die Munition verjubelt. Lieber mal selber in einer kritischen Situation den Heckschützen bedienen.

5) sehr schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfires: 15
Bf 110: 3

Eine nicht gerade leichte Mission erwartet Euch unter der vielversprechenden Nummer fünf. Hier müßt Ihr mit Eurer Bf 110 einen Flughafen bombardieren und Euch gleichzeitig gegen eine Vielzahl von Gegnern verteidigen. Als erstes sofort Kurs auf ein Bombenziel nehmen (am besten die große, mittlere Halle). Nun kehrt Ihr sofort um und versucht Eure Freunde aus der eigenen Dreiergruppe zu erreichen. Kreist um sie und schießt die angreifenden Hurricanes ab. Den Heckschützen auf Automatik lassen, da er in dieser Mission nur auf dem Rückflug gebraucht wird. Wenn Ihr nur noch zirka 200 Schuß habt, solltet Ihr nach Hause abdrehen, was Ihr mit Müh und Not erreichen könnt.

Achtung:
Bei dieser Mission
mit Munition sparen.

6) mittel
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 4
Hurricane: 6
Bf 110: 2

Der Anfang der Mission macht richtig Spaß: Sofort den Motor aufdrehen und direkten Kurs auf Kenley nehmen. Dort seht Ihr schon von weitem, wie zwei englische Flugzeuge gemütlich am Boden kreisen. Gegen die Regel solltet Ihr einmal hier Eure Bomben vergessen und die Flugzeuge mit der 20-mm-Kanone beharken. Aber nicht zu früh schießen. Es ist nicht schwer, beide Flugzeuge in einem Angriff zu zerstören. Nur aufpassen, daß man nicht zu tief fliegt und dann abstürzt. Nun befindet Ihr Euch in einer nicht schlechten Position für Euren Bombenangriff. Zerstört am besten das Hauptgebäude und nehmt dann Kurs auf die andere Bf 110, um ihr zu helfen.

7) mittel
Insgesamt in der Luft:
Hurricanes: 8
Bf 110: 2
Do 17: 2

Nun mal etwas ganz Neues: Erst bomben, dann schützen. In dieser Mission müßt Ihr einen Konvoi bombardieren und dann noch zwei Do-17-Bomber beschützen, die das gleiche Bombenziel haben wie Ihr. Man sollte am Anfang gute Vorarbeit leisten, indem man das erste Schiff versenkt. Da man sich am Anfang auf einer Höhe von zirka 4000 Fuß befindet, solltet Ihr auf 6000 steigen und genau auf das Schiff zufliegen (kurz Autopiloten anstellen). Nun einen Divebombenabwurf machen und dann sofort Kurs auf die DO-17 nehmen, die im SE vor einem fliegen. Nicht von den Hurricanes aufhalten lassen (manche kann man gut mit dem Heckschützen erwischen), sondern immer auf die Bomber zuhalten, sie umkreisen und jetzt die Hurricanes abschießen.

Achtung: Wenn die Bomber ihre Last abgeworfen haben, könnt Ihr ruhig eine Hurricane etwas länger verfolgen. Vorher solltet Ihr aber dicht bei den Bombern bleiben.

8) mittel
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 8
Bf 110: 1
Do 17: 3

Hier wieder der typische Begleitschutz für 3 Do-17-Bomber, die einen Flugplatz an der Ostküste Englands bombardieren. Als erstes sollte man die eine Hurricane im Westen durch einen Frontalangriff ausschalten (nicht zu tief fliegen) und Kurs auf NW nehmen. Hat man die auch ausgeschaltet, immer bei dem Bomber bleiben, der kurz vor dem Bombenabwurf steht. Nun kreist wie immer um den Bomber und zerstört die feindlichen Jäger. Auf den Rückweg werdet Ihr oft auch noch belästigt, was Euch keine Probleme bereiten sollte.

Achtung: In dieser Mission ist man weit von dem Heimatflughafen entfernt und man sollte deshalb nicht allzulange kreisen. Auf den Sprit achten!

Ju 87 Stuka

1) leicht
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 5
Bf 109: 2
Ju Stuka: 5

In der ersten Stukamission muß man einen Konvoi im Kanal bombardieren, was sehr einfach ist, da man von vier Stukas und zwei Bf 109 unterstützt wird. Man sollte gleich genau Kurs auf das erste Schiff nehmen und es mit seinem Dive zerstören (man muß alle Bomben auf einmal werfen). Wenn man es versenkt hat, beteiligt man sich etwas an dem "fröhlichen Spitfires-Aufmischen" und macht sich, wenn einem das Benzin oder die Munition ausgeht, ruhig auf den Rückweg.

2) mittel
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 5
Ju Stuka: 2

In dieser recht einfachen Bombermission wird man noch von einer zweiten Ju unterstützt, bei der Ihr am Anfang dranbleiben solltet. Hängt Euch hinter sie und schießt die Spitfires ab, die Euch angreifen. Mit etwas Glück erledigt Ihr einige im Frontalangriff. Ihr könnt natürlich auch die Spitfires verfolgen, was Euch aber wenig bringen wird, da sie deutlich schneller sind. Wie bei allen anderen Stukamissionen habt Ihr nur drei Möglichkeiten, um die viel schnelleren Gegner abzuschießen. Als erstes könnt Ihr sie durch einen Frontalangriff beschädigen (oder sogar zerstören) und sie dann noch mit dem Heckschützen bearbeiten. Sie als zweites mit dem Deflectionshot abschießen, während sie gerade abdrehen. Oder als letzte Möglichkeit, wenn sie frontal auf Euch zufliegen, erst den Schüssen ausweichen und dann hinter ihnen her fliegen (scharfe Kurve fliegen).

Wenn Ihr Euren Freund erfolgreich verteidigt habt, bleibt bei ihm und führt den Bombenangriff gemeinsam aus.

3) leicht
Insgesamt in der Luft:
Hurricane: 9
Ju Stuka: 3

Wer schnell ein Erfolgserlebnis haben möchte, sollte diese Mission fliegen. Hier kann man sein Bombenziel — ein Schiff — fast nicht verfehlen. So bekommt man immer um die 100 Punkte. Nur die unversehrte Heimkehr wird einem schwerfallen, da man auf seinem Rückweg von einigen Hurricanes "begleitet" wird. Doch am Anfang nimmt man sofort Kurs auf das erste Schiff (links) auf das man genau zufliegen sollte (mit Rundumblick überprüfen). Man kann den Flug am Anfang noch schön genießen, da keine Hurricanes angreifen. Erst wenn man in seinem Sturzangriff ist, wird man attackiert, weshalb man schon vorher den Reargunner auf Automatik schalten sollte. Wenn man schon unter 5000 Fuß ist, sollte man aber keinesfalls in die Reargunnerposition gehen, sondern sich nur auf seinen Angriff konzentrieren.

Die Bomben spätestens bei 1500 Fuß abwerfen und sich sofort auf den Rückweg machen. Den wird man aber nur schwer überleben, da sich etliche Hurricanes hinter einem festbeißen. Tip: Schießt öfter mal aus dem Cockpit.

4) schwer
Insgesamt in der Luft:
Spitfire: 8
Ju Stuka: 3

In dieser Mission bombardiert man mit zwei anderen Stukas den Letlingflughafen nahe der englischen Ostküste. Als erstes gibt es einen Überraschungsangriff von hinten: Eine Spitfire hat sich auf eine Meile genähert. Man bearbeitet sie mit dem Reargunner, bis der Pilot aussteigt. Nun nimmt man Kurs auf die zwei anderen Stukas und verteidigt sie gegen die Spitfireangriffe. Schießt die zwei am Boden fahrenden Spitfires am Letlingflugplatz ab und zerbombt dann noch die übriggebliebene Halle.

Nächste Ausgabe geht's mit neuen Missionen und neuen Taktiken natürlich weiter.

HALL OF FAME

HIGHSCORES

Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer *POWER-PLAY*-Leser.

Diese Seite der *POWER PLAY* ist für Eure Top-Leistungen, die Ihr in Highscore-Schlachten auf Computer-, Video-, und Automatenspielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Als zusätzliches Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der Highscore-Jäger ab. Deshalb bitten wir Euch, neben den erreichten Höchst-Punktzahlen auch ein Schwarzweißfoto von Euch selbst in Paßbildgröße mit einzusenden. Die Bilder der Einsender kommen in eine große Kiste, und einmal im Monat ziehen wir die beiden Glücklichen, dessen Fotos wir dann abdrucken.

Natürlich zählen nur Highscores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind.

Wir zählen auf Eure "Spieler-Ehre" und hoffen, daß hier nicht gemogelt wird. Sollten wir feststellen, daß zunehmend "Schummel-Scores" bei uns eintreffen, dann müßten wir unter Umständen ein neues System einführen. Deshalb bitte "Fair Play". Schwingt Euch also an Joystick, Joypad, Maus oder Tastatur, um noch höhere, neuere, schönere und dickere Scores aufzustellen. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede der zahlreichen Zuschriften veröffentlichen können. *mh*



Robin Meyersiek fliegt leidenschaftlich gerne Spitfire



Hat überall seinen Game Boy dabei: Christian Weide

Schickt Eure Highscores und Eure Schwarzweißfotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Tetris
Gameboy: 164648 von Christian P.H. Weide, Hamburg

Licence to Kill
Amiga: 96698 von Philipp Prüfer, Ganderkeese

Alien Crush
PC-Engine: 55422500 von Jürgen Schwarzer, Bad Hersfeld

Toobin
C 64: 738556 von Andre Imparato, Birkenfeld

Katakis
C 64: 916480 von Thorsten Fritzel, Bad Nauheim

Life Force
NES: 1727540 von Joachim Frevel, Zweibrücken

Rastan
Sega Master: 26240 von Maik Kretzmann, Algermissen

Bloody Wolf
PC-Engie: 425300 von Thomas Denk, Mühlheim

New Zealand Story
Amiga: 199300 von Wolfgang Engels, Übach-Palenberg

IO
C 64: 274260 von Franz Strele, Neu-Rum/Insbruck, Österreich

Forgotten Worlds
Mega Drive: 10200000 von Horst Koerbel, Duolweiler

Their finest Hour
MS-DOS: 3177 (Do-17) von Stefan Bihn, Duisburg

Tetris
C 64: 15575 von Tian-Yaw Hsieh, Wien

Rock'n Roll
Amiga: 392600 von Jürgen Schmenger, Bürstadt

Silkworm
Amiga: 673100 (Heli) von Manuel Leonhardt, Wiesbaden

Their finest Hour
MS-DOS: 4998 (Spitfire) von Robin Meyersiek, Meerbusch

Pirates
C 64: 210 von Stefan Engel, Ehestorf

Crazy Cars
C 64: 7959210 von Dieter Hudolin, Leoben — Österreich

Pirates
C 64: 256 von Markus Leukert, Braunschweig

Return of the Jedi
Amiga: 129472 von Andreas Bär, Ettville-Erbach

Rainbow Island
Amiga: 1846840 von Marco Bretz, Emmelbaum

X-Out
C 64: 220100 von Lars Kuhlmann, Coesfeld

New Zealand Story
Amiga: 207800 von Bert Venerha, Grzoningen-Holland

Rainbow Island
ST: 1261810 von Brigit Tenter

Batman the Movie
C 64: 53139 von Moritz Roedel, Essen

M1-Tank Platoon
MS-DOS: 22623 von Jan Klein, Meerbusch

Thexder
MS-DOS: 71900 von Marco Hess, Recherswil-Schweiz

Altered Beast
Mega Drive: 625400 von Johann Schneider, Stockstadt

Hard'n Heavy
Amiga: 105357 von Tim Daney; Rosenheim

Cobra Triangle
NES: 455400 von Jörg Wagner, Buchholz

Batman the Movie
Amiga: 368040 von Markus Boresch, Herne

Star Wars
Amiga: 1985791 von Dennis Apel, Bochum

Nebulus
C 64: 56270 von Jörn Glitzenhirn, Tann

Bobo
ST: 335280 von Seven Ehlers, Hamburg

Arkanoid
Mac: 878610 von Kim Patrick Wenzlaff, Mühlheim

Batman
Game Boy: 304530 von Martin Gaksch, *POWER PLAY*

TRENDS & LEUTE





◀ Die Ameisen von "It came from the Desert" sorgen bislang nur auf dem Amiga für zarten Grusel. Auf die extra-schaurige CD-ROM-Version müssen wir noch ein paar Monate warten.

Zugewinn dank Silberling

Bob Jacobs, Präsident von Cinemaware, hat sich viel vorgenommen: CD-ROM- und Videospiel-Software gehört seiner Meinung nach die Zukunft — und da will er fleißig mitmischen.

Dichtes Gedränge am Mirrorsoft-Stand auf der European Computer Trade Show: Bob Jacobs, schwergewichtiger Boß von Cinemaware, führt hemdsärmelig eine Action-Sequenz des neuen Fliegerspiels "Wings" vor. Qualmend schmiert sein Flugzeug ab, schon wird der Joystick in Heinrichs Hand gedrückt: "Mach Du mal, das ist schließlich Dein Job". Ein paar Bombenabwürfe später nimmt die Runde Platz zum Interview-Termin, Gregor hechtet mit exakt 60 Sekunden Verspätung auf seinen Stuhl ("Sorry, ich war am falschen Stand..."). Gutgelaunt ließ sich Bob Jacobs tief in die Karten blicken, was die neuen Entwicklungen bei Cinemaware angeht.

POWER PLAY: Bob, die nächsten Cinemaware-Titel werden "TV Sports Baseball" und "Wings" sein. Wie geht es danach weiter?

Bob Jacobs: Wir arbeiten gerade an einem Boxspiel. Viele Firmen haben sich bisher an Box-Simulationen versucht, doch niemand hat es richtig gemacht. Wir glauben, daß wir es können. Außerdem werkeln wir an CD-ROM-Versionen von sechs Titeln für die PC-Engine: TV Sports Football, Baseball, Basketball und Boxing, "Lords of the Rising Sun" sowie "It came from the Desert". Wir haben auch diverse CDI-Spiele in Vorbereitung, Videospiel-Versionen und Umsetzungen für andere neue CD-Computer, über die ich jetzt noch nicht reden kann.

POWER PLAY: Du meinst damit nicht zufälligerweise den neuen Amiga mit eingebautem CD-ROM, über den es wilde Gerüchte gibt...

Bob Jacobs: Oh, ich kann dazu keinen Kommentar abgeben. Ihr könnt Euch aber Euren Teil denken.

POWER PLAY: Wie geht es mit der TV Sports-Reihe konkret nach "Baseball" und "Boxing" weiter?

Bob Jacobs: Wir wollen im Lauf der Zeit alle wichtigen Sportarten simulieren. Eines Tages werden wir vielleicht sogar ein zweite, stark erweiterte Version von TV Sports Football schreiben. Ich glaube, nach Boxing werden wir uns an Eishockey wagen. Es gibt so viele Projekte, die wir angehen wollen. Mich würde auch mal ein Fantasy-Rollenspiel reizen, aber dann nur mit viel Sex und Gewalt. Das Problem ist, genug Leute zu kriegen. Unsere Firma ist über die letzten paar Jahre enorm gewachsen. Jetzt beschäftigen wir 55 Leute in unserem Büro in Kalifornien, davon sind 30 Programmierer.

Bei unseren Cinemaware-Titeln erscheint als nächstes Wings. Dann ist wohl ein Spionagefilm-Spiel fällig. Es gibt viele klassische Film-Genres, zu denen wir noch nichts gemacht haben. Agentenfilme sind das eine, Western das andere. Wann wir uns um jedes Genre kümmern werden, ist nur eine Frage der Zeit.

POWER PLAY: Alle Fußball-Fans in Europa warten sehnsüchtig auf "TV Sports Soccer"...

Bob Jacobs: Früher oder später wird's das auch geben. Ich glaube aber eher später, denn momentan gibt es viele gute Fußball-Simulationen von anderen Firmen. 1994 findet die Fußball-Weltmeisterschaft in den USA statt — es würde mich nicht überraschen, wenn wir bis dahin die ultimative CD-ROM-Version von TV Sports Soccer sehen würden.

POWER PLAY: NEC, der Hersteller der PC-Engine, hat kürzlich 12 Prozent von Cinemaware erworben. Deine Firma engagiert sich außerdem stark für CD- und Videospiel-Software. Ist das der Markt der Zukunft?

Bob Jacobs: Der Disketten-Softwaremarkt in den USA ist zur Zeit sehr schwach. Der Markt von Videospiel-Modulen ist etwa zehnmal größer als der Disketten-Markt — das sind die Fakten. Jeder, der die Wirklichkeit nicht erkennt, wird früher oder später den Löffel abgeben. Und wir bei Cinemaware sind alle Realisten...

Ich war schon immer von der Idee von interaktiven Filmen begeistert. It came from the Desert für CD-ROM wird z.B. dieselbe Story haben wie die Amiga-Version, aber mit mit richtigen Schauspielern, gesprochenen Dialogen, alles sieht "echt" aus — eben wie interaktives Fernsehen. Ich denke, das ist ein sehr kraftvolles Konzept. CD-ROM ist das einzige Medium, mit dem wir alles realisieren können, was wir machen wollen. Unsere Sport-Titel können wir auch auf Videospiel-Module packen, aber ab einem gewissen Punkt werden wir auch einige Sport-Titel auf CD-ROM umsetzen. Wir kriegen das Spielprinzip aufs Modul, aber nicht das ganze Drumherum und den Glitter; z.B. ein echter Ansager mit gesprochener Moderation.

POWER PLAY: Macht CD-ROM die Software-Entwicklung teurer?

Bob Jacobs: Und wie. Zum Glück zahlen die Hardware-Hersteller im Moment dafür. Keine Softwarefirma würde viel Geld für ein System ausgeben, von dem zur Zeit 0 Stück verkauft sind. Die Entwicklungskosten eines CD-ROM-Spiels sind etwa dreimal so hoch wie die eines Computerspiels. Manchmal sogar noch höher.

Den größten CD-ROM-Markt gibt's momentan in Japan mit dem CD-Laufwerk für die PC-Engine, das sich dort etwa 300 000 mal verkauft hat. JVC, unser Handelspartner in Japan, hat letzten Monat ein Fantasy-Rollenspiel auf CD für die

PC-Engine in Japan veröffentlicht. In den ersten beiden Wochen haben sie 140 000 Stück verkauft. Dieses CD-Spiel kostet in den Läden genausoviel wie ein Videospiel-Modul, aber die Herstellungskosten einer CD sind wesentlich niedriger.

POWER PLAY: Bei CD-ROM-Software sind Raubkopien praktisch unmöglich.

Bob Jacobs: Richtig. Diese Tatsache ist einer der Hauptgründe, warum wir so viele CD-ROM- und Modul-Software machen wollen. Wenn CD-ROM etabliert und ein richtiger Massenmarkt geworden ist, wirst Du sehen, daß auch Filmgesellschaften und Plattenfirmen mitmischen werden. Die Sache wird dann zu groß für die Software-Firmen allein. Ab diesem Punkt wird es eine Revolution geben, die das ganze Business ändert. Spiele-Software für Computer ist weltweit ein relativ kleines Geschäft, Videospiele nicht. Wenn Du mal eine Million Module von einem Titel verkaufst, kannst Du es Dir auch leisten, ein, zwei Millionen Dollar für die Entwicklung eines Spiels auszugeben. Wir investieren gerade in eine CD-Version 600 000 Dollar Entwicklungskosten. Ich glaube, CDI hat eine sehr gute Chance. Der Preis ist o.k., das Timing ist o.k. Wenn CDI sich nicht etabliert, wäre ich sehr verwundert... obwohl ich mich in der Vergangenheit auch schon getäuscht hatte: Ich dachte vor ein paar Jahren mal, daß das Nintendo Entertainment System ein ziemlicher Flop wird...

POWER PLAY: CDs bieten viel Speicherplatz für grafische Spielereien. Wird die Qualität der Spiele dann nicht vernachlässigt?

Bob Jacobs: Seit wir "Defender of the Crown" veröffentlichten, sagten einige Leute über unsere Programme: "Gute Grafik, aber kein Spiel". Ich glaube, das ist ein bißchen unfair. Wenn Du Dir z.B. TV Sports Football oder Lords of the Rising Sun usw. ansiehst, mußt Du zugeben, daß in unseren neueren Titeln spielerisch viel mehr steckt. Ich hoffe, das alte Klischee stirbt bald aus.

POWER PLAY: Wie sieht's aus mit Cinemaware-Spielen für die Handheld-Konsolen Game Boy und Lynx?

Bob Jacobs: Schlecht. Der Game Boy ist eine sehr interessante Maschine für viele Leute, aber nicht für uns. NEC wird bald das beste Handheld-Videospiel der Welt veröffentlichen: 100 Prozent kompatibel zur PC-Engine. Du kannst dieselben Module verwenden, die auch auf der PC-Engine laufen.

POWER PLAY: Ihr seid wohl das einzige große US-Softwarehaus, das seine Spiele zuerst auf dem Amiga entwickelt und nicht auf dem PC. Wird sich das in Zukunft ändern?

Bob Jacobs: Ja. Ich hatte mich in den Amiga verliebt, als ich ihn zum ersten Mal sah. Wenn Du mir vor fünf Jahren erzählt hättest, der IBM-PC würde die Spielemaschine der Zukunft sein, hätte ich Dir gesagt, daß Du verrückt bist — aber genau das ist passiert. Ab 1991 werden alle neuen Cinemaware-Produkte zuerst für PCs veröffentlicht werden.

POWER PLAY: Werdet Ihr auch in Zukunft sowohl Amiga und PC als auch Atari ST und Commodore 64 mit Versionen Eurer Spiele bedenken?

Bob Jacobs: TV Sports Baseball ist unser letztes Produkt, das auch für den C 64 erscheint. Den ST werden wir vorerst weiter unterstützen, aber nur wegen Europa. In den USA kannst Du ihn vergessen: Wenn Du 1000 Stück einer ST-Version in den USA verkaufst, ist das viel. Wenn Europa nicht wäre, würden wir's sein lassen.

POWER PLAY: Bist Du sauer oder geschmeichelt, daß einige Features aus Cinemaware-Spielen von anderen Programmierern imitiert werden?

Bob Jacobs: Hmm, du kannst kein Urheberrecht auf eine Idee anmelden. Ich glaube, Ihr werdet mit mir übereinstimmen, daß eine Reihe von Ideen aus unseren Spielen quer durch die Industrie imitiert wird. Wie schon das Sprichwort sagt: "Imitation ist die aufrichtigste Form von Anerkennung" — ich muß mich also geschmeichelt fühlen. Ihr werdet auch in Zukunft Innovaties von uns sehen.

POWER PLAY: Da Ihr so viele Film-Spiele macht, kannst Du uns bestimmt ohne zu zögern Deine fünf Lieblingsfilme nennen.

Bob Jacobs: Der deutsche Film "Das Boot" hat mir sehr gut gefallen, das klaustrophobische Gefühl kam hervorragend rüber. Außerdem "Duck Soup" mit den Marx Brothers, "Der Pate", "Apocalypse Now" und last, but not least "Vom Winde verweht" — ein großartiges Epos. *hl*

Das Interview mit Bob Jacob führten Gregor Neumann und Heinrich Lenhardt.

STARKILLER

28. FOLGE

LIEBESGRÜSSE AUS RANARAMA

STARKILLER IST SAUER: SEIN KLEINER BRUDER HAT IHM DIE AUSZEICHNUNG "BÖSEWICHT DES JAHRES" WEGGESCHNAPPT...

TEXTE: HEINRICH LENHARDT GRAFIK: ROLF BOYKE

HABEN SIE MIT DIESEM ERFOLG GERECHNET?

WODURCH IST IHR FLAMMENWERFER SO ERGIEBIG?

VERRATEN SIE UNS IHRE BENZINMARKE?

GRUMMEL!

HOPPLA, WAS WILL DER NETTE HERR IM PUBLIKUM MIT SEINER SCHROTFLINTE ANSTELLEN?

05 18 12.!!

PÄNG

EI EI, WER SCHIESST DENN DA AUF FRIEDLICHE BÖSEWICHTE?

PÄNG PÄNG PÄNG

ICH HAB GERADE DIE KUGELN ANALYSIERT. SIE SIND EINDEUTIG RANARAMISCHEN URSPRUNGS UND TRAGEN DIE INSCHRIFT: „STIRB STARKILLER, ELENDER DEZIMIERER UNSERES VOLKES!"

ZEIT FÜR EINE KLEINE RÜCKBLENDE: WIR BEGEBEN UNS AUF DEN PLANETEN DER RANARAMER...

DIE DORTIGE REGIERUNG HAT VON DEM SCHICKSAL DES RAUMSCHIFFS ERFAHREN, DAS IN FOLGE 2 AUF STARKILLER TRAF...

47 41 08 15 60! (ÜBERSETZUNG: ERST VERWANDELN DIESE ERDLINGE UNSERE LANDSLEUTE IN OSTERHASEN...

VERBRECHEN I

TRANTORS HASEN Grill

VERBRECHEN II

... DANN ERÖFFNETE DAS INDIVIDUUM TRANTOR EINEN »HASEN-GRILL«...

...UND VERSPEISTE UNSERE KOLLEGEN! SO GEHT'S ABER NICHT!!

PFUI! ÄBÄ!

VERBRECHEN III

MOMENT! SOLL DAS HEISSEN, DASS EIN RANARAMISCHER KILLER HINTER MIR HER IST, WEIL DU **GIERSCHLUND** DIE HASEN VERDRÜCKT HAST??!!

MÄCHTIG UNANGENEHM... DU SCHON WERDEN MIT LAGE FERTIG...

RANARAMER ZIELEN ETWAS TIEFER, SONST TREFFEN NIE!

ZING...

PÄNG! PÄNG!

PÄNG!

DAS IST NICHT DER RICHTIGE MOMENT FÜR SCHERZE!

DIESE BARBAREN MÜSSEN BÜSSEN!

ENGAGIERT EINEN VOLLSTRECKER!

WEN SOLLEN WIR EIGENTLICH BESTRAFEN? DEN DICKEN ODER SEINEN BOSS?

IM ZWEIFELSFALL IMMER DEN DIREKTEN VORGESETZTEN!!!

FETZ! TOB! GRR! WÜT!



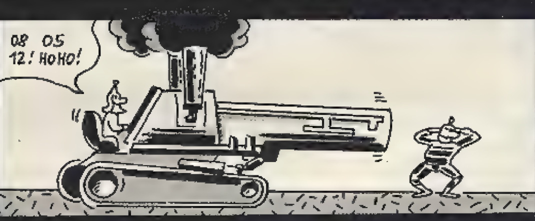


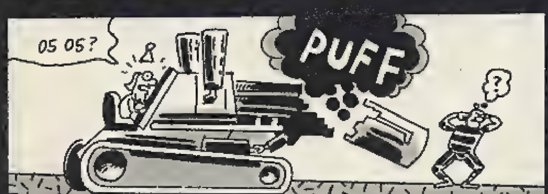
BRILLIANT, DR. BOBO! WIE HABEN SIE ES GESCHAFFT, DEN RANARAMER ZU STOPPEN? WAS HABEN SIE IHM GESAGT?

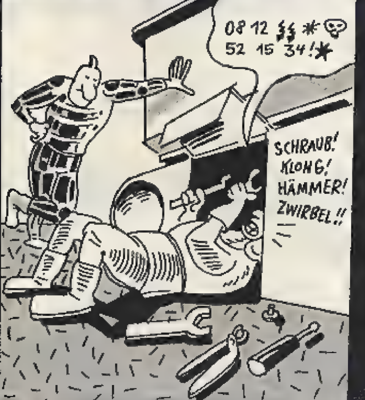
ÄH... ICH HABE IHM NUR HÖFLICH MITGETEILT, DASS ICH MIT DEM GANZEN SCHLAMASSEL NICHTS ZU TUN HABE UND ICH MICH DESHALB SEHR GERNE ZURÜCKZIEHEN WÜRDE... DER SELBSTERHALTUNGSTRIEB, SIE VERSTEHEN







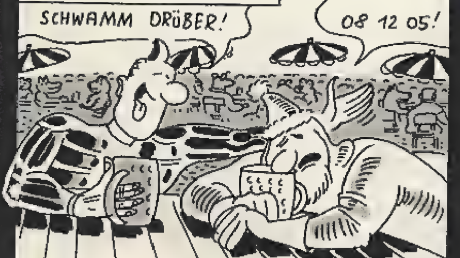




05 81!!
(ÜBERSETZUNG: MIST, TOTALSCHADEN!)

TRET!

STARKILLER UND DER RANARAMER BESCHLIESSEN, NACH DIESEM FÜR BEIDE UNBEFRIEDIGENDEM VORFALL IN DER NÄCHSTGELEGENEN CAFETERIA EIN GLÄSCHEN ZU TRINKEN UND DIE SACHE ZU VERGESSEN...



DOCH ALS STARKILLER ZUM SCHIFF ZURÜCKKEHREN WILL, STELLT ER FEST, DASS SEINE MANNSCHAFT SCHON OHNE IHN ABGELEGT HAT. KEINER HATTE MEHR MIT SEINEM ÜBERLEBEN GERECHNET...

DAS IST ZUVIEL FÜR MEINE SCHWACHE SEELE...

STARKILLER DENKT IN DEN NÄCHSTEN MINUTEN VIEL ÜBER DEN SINN DES LEBENS NACH UND KOMMT ZU DEM RESULTAT, DASS ER FÜR DIE BÖSEWICHT-BRANCHE NICHT GEEIGNET IST...



ER LÄSST SICH AUF DEM SCHÖNEN PLANETEN FLEUROP NIEDER...



UND BESCHLIESST AB SOFORT SEIN LEBEN ACKERBAU UND VIEHZUCHT ZU WIDMEN!

WAS IST UNS DENN DIESMAL WIEDER EINGEFALLEN? STARKILLER AM ENDE SEINER KARRIERE? DIE SPANNUNG IST AUF DEM HÖHEPUNKT:

GEHT ES NÄCHSTEN MONAT MIT EINEM VERBLÜFFENDEN EINFALL DOCH NOCH WEITER ODER GIBTS AN DIESER STELLE ZWEI LEERE SEITEN?

BESTENLISTE

CREME DE LA CREME

Simulations-Freunde aufgepaßt: Diesmal haben wir für Euch die zehn besten Flug-, Renn-, Boot- und Sonstwas-Simulationen zusammengestellt. In der Liste dürfte für jeden etwas dabei sein. Die restlichen Listen repräsentieren wie immer die besten der besten Spiele der letzten zwölf *POWER-PLAY*-Ausgaben. Die Wertungen dieser Ausgabe können wir aus technischen Gründen leider nicht mit berücksichtigen. Wir bitten dies zu entschuldigen. Wie immer bestimmt die POWER-WERTUNG die Rangfolge der Spiele. Damit ältere Spiele nicht für immer und ewig in der Tabelle bleiben, berücksichtigen wir nur Spiele der letzten zwölf Monate (also zurück bis *POWER-PLAY* 7/89). So kam es auch, daß "Gotcha" für den C 64 wieder in der Liste ist. *hf*

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Rainbow Island	91%	3. Monat	4/90
2 (2)	Indiana Jones Adventure	90%	5. Monat	1/90
3 (3)	Pirates	89%	3. Monat	4/90
4 (4)	Maniac Mansion	88%	3. Monat	4/90
5 (5)	Starflight	86%	4. Monat	3/90
6 (6)	Microprose Soccer	86%	5. Monat	9/89
7 (7)	Gunship	85%	5. Monat	8/89
8 (8)	F-16 Combat Pilot	84%	5. Monat	11/89
9 (9)	RVF	84%	5. Monat	11/89
10 (10)	Typhoon Thompson	83%	2. Monat	3/90

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	92%	5. Monat	2/90
2 (2)	Populous	92%	5. Monat	7/89
3 (—)	Rainbow Islands	90%	1. Monat	6/90
4 (3)	Ultima V	90%	3. Monat	4/90
5 (4)	Indiana Jones Adventure	90%	5. Monat	1/90
6 (5)	Klax	89%	2. Monat	5/90
7 (6)	Maniac Mansion	88%	5. Monat	11/89
8 (7)	Pirates	87%	5. Monat	11/89
9 (8)	Tower of Babel	86%	5. Monat	12/89
10 (9)	Microprose Soccer	85%	5. Monat	7/89

Die besten Videospiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Tetris	Game Boy	96%	4/90
2 (2)	Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3 (3)	Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
4 (4)	Tennis	Game Boy	90%	4/90
5 (5)	Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
6 (6)	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
7 (7)	Son Son 2	PC-Engine	86%	7/89
8 (—)	Sokoban	PC-Engine	86%	6/90
9 (8)	Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
10 (9)	PC Gengin	PC-Engine	84%	4/90
11 (—)	Chip's Challange	Lynx	84%	6/90
12 (10)	Dragon Spirit	PC-Engine	83%	7/89
13 (11)	Castlevania	Game Boy	83%	4/90
14 (12)	Tiger Heli	PC-Engine	82%	9/89
15 (13)	Simon's Quest	Nintendo	82%	7/89

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (1)	Populous	92%	3. Monat	3/90
2 (2)	Ultima VI	92%	2. Monat	5/90
3 (3)	Indiana Jones Adventure	90%	5. Monat	10/89
4 (4)	The Sentinel	90%	5. Monat	9/89
5 (5)	Their finest Hour	88%	5. Monat	12/89
6 (6)	Maniac Mansion	88%	3. Monat	3/90
7 (—)	LHX Attack	86%	1. Monat	6/90
8 (7)	Champions of Krynn	86%	4. Monat	3/90
9 (8)	Curse of the Azure Bonds	85%	5. Monat	8/89
10 (9)	Red Storm Rising	85%	5. Monat	9/89

Die besten C 64-Spiele

Platz	Titel	POWER-WERTUNG	Wie lange plaziert	Test in Ausgabe
1 (2)	Curse of the Azure Bonds	83%	5. Monat	10/89
2 (3)	Sentinel Worlds 1	81%	3. Monat	3/90
3 (4)	Dragon Wars	81%	5. Monat	2/90
4 (5)	Epyx 21	80%	3. Monat	4/90
5 (6)	Hillsfar	80%	5. Monat	6/89
6 (7)	Starflight 1	79%	2. Monat	5/90
7 (8)	Project Firestart	78%	5. Monat	7/89
8 (9)	Speedball	78%	5. Monat	9/89
9 (—)	Pipe Mania	77%	1. Monat	6/90
10 (—)	Gotcha	76%	1. Monat	10/89

Die besten Computerspiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1 (1)	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2 (2)	Populous	MS-DOS	92%	3/90
3 (3)	Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
4 (4)	Populous	Atari ST	92%	7/89
5 (5)	Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90
6 (6)	Indiana Jones Adventure	MS-DOS	90%	10/89
7 (—)	Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
8 (7)	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
9 (8)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
10 (9)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
11 (10)	The Sentinel	MS-DOS	90%	9/89
12 (11)	Pirates	Amiga	89%	4/90
13 (12)	Klax	Atari ST	89%	5/90
14 (13)	Their finest Hour	MS-DOS	88%	12/89
15 (14)	Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
16 (15)	Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
17 (16)	Maniac Mansion	Atari ST	88%	11/89
18 (17)	Pirates	Atari ST	87%	11/89
19 (18)	Ishido	Macintosh	87%	9/89
20 (—)	LHX Attack	MS-DOS	86%	6/90

Die besten Simulations-Spiele

Platz	Titel	System	POWER-WERTUNG	Test in Ausgabe
1	Pirates	Atari ST	87%	11/89
2	LHX Attack	MS-DOS	86%	6/90
3	RVF	Atari ST	84%	7/89
4	F-16 Combat Pilot	Atari ST	84%	7/89
5	F-16 Combat Pilot	Amiga	84%	11/89
6	M1 Tank Platoon	MS-DOS	83%	11/89
7	Chuck Yeager's AFT 2.0	MS-DOS	83%	8/89
8	Sim City	Amiga	80%	8/89
9	Battlehawks 1942	Amiga	79%	7/89
10	F 29	Amiga	79%	6/90

INSERENTENVERZEICHNIS

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Redaktionsdirektor: Richard Kerler

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Redaktion: Michael Hengst (mh), Henrik Fisch (hf), Martin Gaksch (mg); Volker Weitz (vw); Producer: Ulrike Peters
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Rolf Boyke
Bildredaktion: Janos Feitser (Ltg.) Sabine Tennstaedt, Roland Müller (Fotografie)
Titel: SSI

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar 1990.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth&Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Israel: Baruch Schaefer, Haeshel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256
Taiwan: Aim International Inc. 4F-1, No. 200, Sec. 2 Hsin-I Rd. Taipei, Taiwan, R.O.C. Tel. 00886/2/7548631/633, Fax: 00886/2/7548710.

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer-Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax: 042-415770, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt&Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: »POWER PLAY« erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen
Vertriebsmarketing: Petra Schlichthärle (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Einzelhefte DM 6,50

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt& Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München.
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,– frei Haus per Normalpost
Telefon 089/4613-368

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,–, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,–, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,–.
POWER PLAY erscheint monatlich (12 Ausgaben im Jahr).

Produktionsleitung: Technik: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer, stellvertr. (887); Herstellung: Otto Albrecht (917)

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-776

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Richard Kerler

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

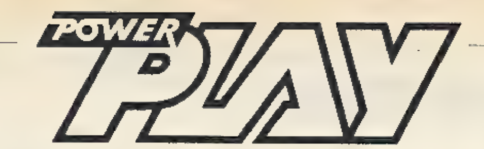
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; **Aufsichtsrat:** Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Ursula Berndt

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.



POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für nur 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der **September-Ausgabe** (erscheint am 17.08.90): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 16. Juli '90 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Oktober '90-Ausgabe** veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf Seite 35/36.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Schicken Sie uns DM 5,- als Scheck oder in Bargeld. Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, werden nicht veröffentlicht.

Private Kleinanzeigen

C64/128

Verkaufe C-64 Disk Originale: Bard's Tale 3 (20 DM), Speedball (15 DM), Imperium der Auftrag (15 DM). Sven Neumann, Bgm. Meyer Str. 14, 2808 Syke/Gessel

Suche Spiel-Entwicklungsprogramme (Creations, Adventure Construction Set usw.), Tel. 02802/6322, ab 15.00

Suche zuverlässige Tauschpartner für Demos auf C64/Disk. Schreibt mit Disk an: Martin Küchler, Grundacherweg 4, CH-6060 Sarnen (Schweiz)

Suche War in the South Pacific mit englischer und deutscher Anleitung. Kay Leube, Dr. Th. Haubachstr. 9, 2080 Pinneberg

Suche Great Courts für den C-64 (Original). Schreibt an: Budi Madrikan, Ölmühlweg 15 E, 6240 Königstein (zahle 40 DM)

Suche Auflösungen und Tips für Zak McKracken und anderen Spielen. Suche auch Pokes & Cheats. Habe Tauschmat., Mike Olszak, Tel. 04209/3788

Verkaufe für je 4 DM folgende Prg's.: Aktienmanager, Vokabelfox, Spiel des Wissens, Adreßverwaltung (alles C-64 Prg.), M. Kury, Blasiwald 8, Waldkirch

Suche Tauschpartner zum Tausch von C-64 Demos. Schreibt an A. Käss, Hummelstr. 7, 7987 Weingarten

Verk. C64 II + 1541 II + Diskbox m. Disk + Datasette + Spiele + MK5 + Joy + Game on + Magic Disk + 64'er + Zak McKracken + Maniac Mansion, nur komplett, VB 800, Tel. 07720/61745

Verkaufe BT III, Dragon Wars, Mars Sega, Pr. Stealth. F., Server Volley, Grand Prix C., Stuntcarr. (Originale) à 30 DM, Austria, A-Tel. 0222/8046181, ab 17 Uhr

CH ★ CH ★ CH ★ CH
Tausche und verkaufe neueste Software für C64! Bis Bald! CH-Tel. 031/949001 Nick, (Schweiz ★ C64)

Habe original Stealth Fight. C64 mit engl. Anleitung. Suche dringend deutsch. Handbuch (Kopie). Zahle gut. Michael, Tel. 06721/15893

Verkaufe C-64 Disk-Originale Paperboy, Bard's Tale 2 (je 20 sFr.), EOS (10 sFr.), Thomas Ramseier, Scheyenholzstr. 1, CH-3075 Rufenacht

Suche Rollenspiele (zwischen 15 DM-30 DM), schicke Liste an Thomas Friedrich, 2322 Lütjenburg, Sachenweg 5

Suche auf Disketten: New Zealand Story, Rainbow Islands und Gunship (billig), Thomas Heinicke, Möbeck 4, 5600 Wuppertal 11, P.S. s.o. mit Jeans & Hellebarde

Suche dringend für C-64 Labyrinth von Lucas Filmgames. Verkaufe: 5er-Expansionsportweiche von Rex 50 DM + NN. A. Diefenbacher, Calwer 30, 7530 Pforzheim

Verkaufe CPC 6128 + Grünmon. + Farbmon. CTM 644 + 5,25" Zweitfloppy VHS (auch einzeln), Tel. 04487/628 abends

Verkaufe ca. 1 Jahr alten def. C64 II + G. Monitor + 1541 + Diskbox + 80 Disks + orig. Wasteland, Empire, Ghostbusters + Joystick + Zubehör, VB 500 DM, call 069/365774

Verkaufe C64/128 Originale auf Kassette und Diskette (je ca. 20), nur Adventures! Viele Raritäten, viele von Infocom, Tel. 0621/743820

Verkaufe: C64 mit Resetschalter + 1541 + 2 Diskboxen mit ca. 100 Disk + 2 Joysticks oder tausche gegen Amiga 500, A-Tel. 07587/329, Austria

Verkaufe C-64-Cartridge für Drucker Star NL-10 inkl. Handbuch und Kabel (seriell), VB 80 DM. Meldet Euch bei André Zacher, Tel. 07129/7748

Verkaufe Action Replay MK6, 6 Monate alt in Top Zustand, orig. Verp. + Disks (NP: 120 DM), VB 90 DM, Tel. 02158/6294

Tauschp. für neueste Soft (unter 1 Woche) ges. Send Disks, no lists! Z. Ilic, Berlinerstr. 17, 4714 Selm. No calls! Only hots!

I'm trading with Beginners or Profis! Send Disks or Letters to Mario Neukirch, Nordholzerweg 33, 2859 Nordholz, no Wilsons please!

Suche Emilyn Hughes Soccer! Nur Original mit Anleitung, zahle 15-20 DM! Rufe an! Tel. 09421/80761, frag nach Harry

Verkaufe C-64 + Floppy 1541 II, Datasette (+ Spiel), Maus 1351 (+ Testprogramm) + Mathe- Modem. Alles zusammen DM 400,— oder einzeln. Habe auch Geos V1.2, Tel. 069/704548

Suche günstig: Zak, Maniac M. und anderen coolen Stuff für Amiga. Suche C64, Floppy, Netzteil, günstig! Johanesweg 7, 3441 Judenau, Austria! No call

Armer Schüler sucht C64 od. 128 + Floppy! Kann leider nicht mehr als ca. 100 DM zahlen! D. Bembe, Biedersteinerstr. 55, 8000 München 40 (nicht anrufen)

Suche Lösungswege für Maniac Mansion! Zak Mc. Schreibt mir bitte, es ist dringend. Sven M., Bookhorner Weg 4, 2875 Ganderkesee 1

Suche das Original von Zak McKracken (deutsch) und Kick Off auf dem C64 (dt.) für je 10 DM. Tel. 09521/3152

Suche Borrowed Time für den C64, tausche gegen Morpheus. Meik Kötter, Berliner Str. 5, 6447 Ronshausen

C64-Originale: Bozuma (25), Sim City (19), T. Driver (25), Rambo 3 (15), Neuromancer (19), S. Trek (19), C. Command (25), M. Soccer (25). Disk. Tel. 02553/1674, Ralf

Verk. original C64-Spiele auf Disk: Katakis, Slap Fight, Tauceti, Miami Vice je 20 DM. Tel. 0851/43111, ab 18 Uhr

Verk. C64, Floppy/Disk-Box, 80 Disks, gr. Monitor, Drucker MPS 801, 2 Joysticks, Datasette, 10 Spiele, Bücher, VB 1200 DM. Tel. 0741/75856, Lars Polenk

Verkaufe: C64 II + Floppy + Drucker + Datasette + Fernseher + Spiele (Disk + Kass.), Joystick und Bücher. Erich Furian, Gartengasse 37, A-9020 Klagenfurt

Verk./Tausche: Phill. Grünmonitor, orig. Soft, z.B. InnerSpace, Thundercross gegen orig. Soft (z.B. Proj. Firestart o.a.) auch Kauf. TV-Tuner/Floppy. Tel. 07502/4511

Suche Soft-Orig. P. Firestart, FM2 Exp.Kit, deutsch, Sentinel Worlds 1, Wasteland u.a. Kauf od. Tausch gegen orig. Soft bzw. Grünmonitor. Tel. 07502/4511, Ralf, ab 17 Uhr

Suche für C64: Final Cartridge III, Testdrive II + Scenerydisk (nur orig.). Tel. 08369/304, ab 17 Uhr, Peter

Suche Tauschpartner (C64), sendet Disketten, keine Briefe. Ich sende 100% zurück. Andre Caradonna, Champ du Plane 6, CH-2532 Magglingen

Suche Ultima V (Disk), dt. und Bards Tale III (Disk), dt, nur Originale! Außerdem Powerplays, Jahrg. 88 ganz, Jahrg. 89 (some). Tel. 089/687307

Hallo Freaks! Suche neuste Anwenderprg. für C64. Z.B. Demos, Verwaltungsprg., Kalkulationsprg. Ruft schnell an, bis 23 Uhr. Tel. 08051/13213, Frank

Unglaublich aber wahr! Ca. 92 Originalkassetten für C64 nur 450 DM + Porto und NN. Nur komplett unter Tel. 08395/7205. Wer zuerst kommt, der....

Hilfe, wer kann mir sagen, wie ich bei AR-the Dungeon den 4. Level beende? Schreibt an: Olaf Busse, Ricklinger Str. 66, 3000 Hannover 91

Biete C128, 1571, 1581, 1901, VC 1520, MPS 801, Bücher + Software: GigaCAD, Input 64, orig. Spiele + 2 Boxen + 120 Disks + Joy für 1500 DM/VB, ab 18 Uhr, Tel. 07731/26729

Suchen 100 % Tauschpartner für C64 Games. Haben Hostages, Batman the Movie, Rocket-ranger usw. Schreibt an: Jakobus und Hansi Ottersberg, Wiesenstr. 74, 2960 Aurich 1

Hallo Leute! Ich suche Freunde zum Tauschen von C64-Computerspiele. Tel. 02162/14088, nur von 18 bis 20 Uhr

C64. Tausche Continental Circuit (orig. Disk) gegen Rambo III oder Ninja Warrior oder X-Out, alles orig. Disk. Dariusz Zurak, Lamprechtstr. 1a, 8500 Nürnberg 30, Tel. 0911/473142

Verk. wegen Systemwechsel C128, Floppy 1541 + 80 Disketten + Demomaker + Geos + Dat. 1571 + 2 Joysticks + Literatur. Alles orig. 100%, für 745 DM! Tel. 05255/1436

Wer hat Anleitungen zu Dragon Wars, Hills Far und Pool of Radiance? Ruft schnell an. Tel. 07256/308. Suche auch Komplettlösungen — zahle gut.

Suche dringend: Thunderblade, Super Thunderblade und Carrier Command für den C64. Tel. 02173/75254

Suche Tauschpartner für C64d, habe Great Courts, Red St. Rising, F. Bomber, Car. Command usw. Listen an: Peter Kießler, Sonnenstr. 24, 5940 Lennestadt 11

Suche neue C64-Spiele. Verkaufe + tausche auch eigene. Thommy, Tel. 0821/492580

Verkaufe C64/II + Floppy 1541 + 5 original Games Disk + 2 Diskboxen + 20 original Games, Kass. + Datasette + Reset. 550 DM, Tel. 04382/539, 2324 Kaköhl, Robert

Verkaufe sehr billig Spiele für den C64. Wenn Ihr die Liste wollt, schreibt an: Jens Wagner, Im Münchgrund 20, 7637 Ettenheim 6

C64 Games! Pirates, Vermeer, Zork 1 (VB 30 DM), ATV-Sim., Mic. Soccer (def. Side B), Disk. Christian Buchholz, Tel. 05193/7764, original

Verkaufe für C64 original Sentinel Worlds I (Powerwertung 81) u. Starflight I (Powerwertung 79), jew. 30 DM/VB. Tel. 0228/674605, Frank

Verkaufe Originale für C64: Great Courts, Turbo Out Run, je 10 DM, Shinobi, Super Wonderboy, je 15 DM. Christian Stauber, Tel. 09471/5574

Suche: Orig. Ultima I-V, Pools of R., Course of t. Azure Bonds, Champions of Krynn. (Disk). Tel. 04462/5540, Volker A. Greimann

Suche orig. Disks: Starflight, Captain Blood, Bards Tale I-V, Dragon Wars, Alter Ego. Tel. 04462/5540, Volker

Suche orig. C64 Disk von A-Z bis 25 DM. Spieleliste bitte an Oliver Haßler, Forsthofstr. 6, 6648 Wadrill. Danke!

Verkaufe C64-Originale Hawkeye, Ultima V, Pool of R., FM 2, R-Type, Hillsfar Disk od. Tausch geg. M + M, Bloodwych, Curse ab, Andreas Kunert, Tel. 06265/430

Verk. PD: Sound-Mon.-Songs, Koala-Bilder, Demos. Liste für 1 DM bei: Klaus Schmidt, Am Main 31, 8581 Lanzendorf

Verkaufe über 100 Originalspiele für C64, z.B. Zak McKracken, Maniac Mansion uvm., Stück ab 20 DM, ab 17 Uhr, Tel. 089/6375809

Verk. C64, 1541 II, Reset, Joystick, neu, Gamemodul, 3 Spielen, neu, Disketten, Happy Computer etc., Andreas Wecker, Tel. 08142/16120 für nur 450 DM

Verk. 128 D, MPS 1200, Gr. monitor, Superscript + -base, Diskbox + Disks, Preis VB, Holger Zierorth, Bahnhofstr. 10 a, 4517 Hilter 1, Tel. 05424/3597

Suche Contacts für C64. Send disks (!) and lists. Schreibt an Coderey Denis, Rumine 5, CH-1005 Lausanne

Suche für C64-Disk: Total Eclipse, nur Originalspiel + Anleitung! Tel. 030/8614945

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.



Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

Suche orig.: Ultima 4 + 5, biete dafür: Fight. Soccer (D), Footballm. 1 + 2 (D), Magic Disks 7.-10. 1988. Schickt Disks an Martin Beer, Brunngasse 19, 8390 Passau

Suche Tauschpartner für C-64 Spiele auf Disk. Schickt Eure Liste mit einem kurzen Brief an Bertolini Omar, Sursel V a 24, CH-7460 Savognin

Suche Worldgames und alle Arten von Fußballspielen, Tel. 06851/2174

Verk. C-64 + Floppy + Drucker + Datasette + Software, nur komplett! Gegen Höchstgebot! Kai Lipphardt, Goethestr. 13, 3507 Baunatal, Tel. 0561/498333

Achtung! Suche die orig. Spiele Dragon Wars, Curse of the Azure Bonds und Sentinel-W. 1 (alle möglichst in deutsch), Angeb. bei Tel. 06232/95138, Michl

Verkaufe Plus 4 & C-64 Software, suche auch dringend Kontakte zu gut informierten Usern: Matthias Stahl jun., Stephanstr. 53, 5040 Brühl, bis bald!

Ges. f. C64/Disk Knightmare, Legacy of the Ancients, Ooze, Elvira sowie anderes bes. Adventures. Angeb. nur schriftlich: Heinrich R., Arenzburgstr. 33, 6000 Frankf. 1

Verk. C64 + 1802 Monitor + Datasette + 25 Spiele (Last Ninja 2 etc.) für 650,— DM & Atari 800 XL für 140 DM VB, Markus Jendges, Lepperhütte 45 c, 4050 Mönchen Gladbach, Tel. 02166/87825

An alle Roboterfans! Verkaufe Quick-Shot Roboterarm mit Interface für nur 109 DM (Trantor sagen: mächtig gut!) Tel. 07066/7993 (Michael)

Suche Fish, B.A.T. Guild of Thieves u.a. Adventure u. Rollenspiele, nur Orig. Suche auch Tips u. Lösungshilfen für Bozuma und No, Tel. 0531/13598

Suche (für C-64 Disk) Cabal, biete 25 DM, Tel. 06334/5671 (Alex)

Verk. (Disk): Grandmonster Slam, Chuck Yeagers Aft (Power Wertung 80%), Test Drive 2, Szendisk u.a., zu jedem Spiel geb' ich ne Magic Disk dazu, Tel. 09381/3165

Suche orig. Sim City, Marko Radwon, 4600 Dortmund 15, Haberkamps-Vöhde 45, Tel. 0231/356535

Suche: Zak McKracken, Sim City, biete für jedes Spiel 30 DM für C64. Melden bei Sascha Lorenz, Leibreddestr. 2, 5810 Witten, Tel. 02302/49682

Verkaufe: Kass. Ghostbusters 2, Power Drift, R-Type: jeweils 15 DM, Disk Zak McKracken 25 DM, The Duell 25,—! Ruft mich an! Tel. 08341/17377 (Philip)

Suche für C64: Battle of Napoleon, Battle Chess, Oil Imperium, Microp. Soccer, zahle für jedes 20 DM, Tel. 07181/85193, ab 14 Uhr

Verkaufe Floppy 1541 II (100% o.k.) + 60 Disks mit Originalen, wie z.B. Power Drift, alles für nur 180 DM, Tel 07763/4688 (Norman)

Suche, kaufe, tausche, verkaufe Originale auf C64. Angebote an Marco Heuer, Bahnhofstr. 1, 2808 Syke oder Tel. 04242/50369

Suche für C64 D Bard's Tale I + III, Leisure Suit Larry III, bezahle nach Vereinbarung. Schickt an: M. Mengedoht, Hofstr. 4, 4933 Höntrup (Tel. 05235/7651 Nils)

Verk. neuen Quickjoy V« Superboard mit Digitalzähler & Batterie für 30 DM (NP 40 DM): P. Kallabis, Hauptstr. 44, 5462 Bad Hönningen, Tel. 02635/3376

Suche neue Spiele, z.B. Bodo Iligner, Tie Brek. Listen + Preise an: Markus Hoesen, Randerathweg 6, 4044 Kaarst 2

Billig! Verkaufe »Panzer Strike für C64 nur 40 DM und Silentservice (Cass) für 10 DM, außerdem ein Gigants Pack (Outran usw.) 20 DM. Tel. 02594/6618

Verkaufe Originale z.B. Test Drive 2, Oil Imperium und Flight Simu. 2, tausche auch gegen Rollenspiele. Roger Hess, Hostetgasse 16, CH 9470 Buchs

Verkaufe wg. Systemwechsel: C64 + Philips s/w-Monitor sowie Handb. + Lektüre. Alles 100 % OK! Zus. 300 DM (NP 620 DM). Tel. 0234/384600, Sebastian, Ruhrg.

Carsten Bluhm, Dapperskamp 35, 4408 Duelnen 2

Verkaufe das Computerspiel Ghostbuster 2 für den C64. Tel. 089/754848

Suche Grand Monster Slam für C64. Biete 20 DM. Tel. 07510/41738

Suche verzweifelt Farbmonitor, möglichst mit Ton und Spiele (Originale wie z.B.: Curse of the Az. Bonds, Zak McKracken, Ultima). Ruft an (04532/5347)

Biete an: Div. Originale für C64 sowie Koala Pad u. einige Module. Liste gegen Freiumschlag bei: F. Schorer, Feldstr. 32, 2370 Rendsburg

Tausche C64 Disksoftware. Habe: B.T.1 + 3, Hostages, Oil Imperium, G.M. Scan, Hard'n Heavy. Suche : X-Out, Simcity, Rings of Medusa usw. Schreibt an: S. Elfgen, Marienhofstr. 42, 5200 Siegburg

Suche viele SSI- & PSS-Originalspiele, z.B War in the South Pacific. Zahle gut! Liste bei: Ulf Thies, Nelkenweg 25, 5308 Rheinbach

C64, 1541, 1531, 130 RT. Spiele, Speeddos, Geos 2.0, Bücher, 500 Hefte, Drucker-Interface, Hardware-Basteleien. Call me: 089/3106792, Ingo

Verk. Drucker Citizen 120d, kompl. anschlußfertig an C64, 6 Mon. alt, Garantie! NP 395 DM, FP 195 DM. Mo.-Fr. ab 18 Uhr. Tel. 089/8411163

Suche C64-Platine oder nur Videochip. Preis nach Rücksprache. Tel. 08341/18917, ab 17 Uhr

Verkaufe orig. Pool-Rad., Btale 3, Micr. Soccer, Ultima 5 à 250 öS, Nebulus, Spy 3, Sokoban, Laurel + Hardy à 80 öS, Ocean Allsta Hit 200 öS. Austria, 04782/2345, Pierre

Verk. Original Marble Madness für 15 DM (Disk/ohne Porto). Andreas Johann, Gartenstr. 30, 6749 Lug

Verkaufe C128 + Floppy C1541 + Farbmonitor C1801 + Datasette C1530 + Joystick + ca. 50 Disk + Diskbox + Disklocher + Handbuch. 800 DM oder tausche gegen guterhaltenen Amiga 500 und Monitor 1084. Steffen, 04141/7574

Verkaufe für C64 Disks, nur Originale. Z.B. S. Car Racer 25 DM, Fighter Bomber 30 DM. Liste bei: Matthias Bretz, Max-Planck-Str. 15b, 7515 L'heim

Verkaufe und tausche Games. Habe u.a. R-type, Armalyte, Power Drift. Suche Shinobi u. andere Games (nur Tape). Interesse? Tel. 06121/443600, nur Originale

C64! Suche zuverl. Tauschpartner für C64-Disks. Listen an Jens Stephan. Nach dem Taubenberg 13, Plauen/Vogtl./DDR

Suche Gunship Original (Disk)! Zahle bis 30 DM. Tel. 0208/384549, Dominik (nur mit Tastaturschablone und Anleitung!)

Verk. Comodore C64 II, Floppy 1541 II, Lightpen, Cleandisk, 1 Buch, kompat. Zeitschriften, 2 Diskettenboxen mit ca. 120 Disk. Preis 700 DM. Interesse? Tel. 07223/72990. Bernie Werner, Lütenbachstr. 41, 7582 Bühlertal

Suche Tauschpartner für C64 Disk. Schickt eure Liste an: Andreas Konopka, Diesterwegstr. 28, 2080 Pinneberg. 100 % Antwort

Suche C64-Spiele: Ultima V, Bards Tale 3 und P-47. Angebote an: Markus Carstens, Hucksiede 3, 2987 Großheide 2

C64-Computerclub für ganz Deutschland, Vorteile: Clubzeitung, Hotline, Einsteigerhilfe, Erfahrungsaustausch, Sammelbestellung, Tips/Tricks. Info 06563/8611, nach 15 Uhr

Wer verkauft defekten C64 bis 40 DM? Schreibt an: Stephan Aboulyazid, Lehmderstr. 8, 2902 Rastede

Suche C64-Games. Zahle bis 20 DM (Originale) Liste an: Stefan Löffler, Gerhart-Hauptmann-Weg 37, 7900 Ulm

Verkaufe div. Software und Literatur für C64/128: Liste gegen Rückporto bei: Micheal Gisiger, Bergstr. 35, CH-4500 Solothurn

Gesucht — dringend — original C64 Disk Great Giana Sister. Angebote an: A. Fritz, Charles-Ross-Ring 20, 2300 Kiel, Tel. 0431/30446

Suche Original Bozuma und Neuromancer. Tausche gegen andere Originale oder kaufe. Oliver Zeyen, Pinxtenweg 3, 4300 Essen 14, C64 C64

Suche: Lös.-Weg für: Jack the Nipper, Elite, Asylum. Außerdem, tausche »Big trouble in little China« gegen »Kick off« (beide orig.). Tel. 05631/8602

Suche Ultima für 25 DM und Bards Tale 1 für 25 DM. Bitte nur mit Anleitung an: Martin Busche, Oliesmarodestr. 97, 3300 Braunschweig

Tausche neue Software, z.B. Aussie Games, Double Dragon 2, Toobin, Buffalo Bills Rodeo Show, u.v.m. Tel. 06071/34473

Verk. C128 + 1571 + Data + 2 Boxen + 160 Disks (100 %) zus. 850 DM/VB, Questr. 2 (30); B.T. 3 (35) + Hills F. (35) + Curse O.A.B. (40) + Ultima 5 (40). Tel. 06251/62519, Markus

Verkaufe C64 II + Floppy 1541 II + Handbücher + Demodisk + Einsteigerbuch. VB 599 DM. Tel. 089/806514. PS. alles ist 4 Monate alt!

Verkaufe Ninja Warriors, Starflight, Powerdrift, X-Out, Toobin, Cyberball, Curse of the Azure Bonds, Ultima 5, nur Orig. je 20 DM. Tel. 06109/86612, Stefan

Verkaufe, suche und tausche neuste Software (Disk/Tape). Listen/Disketten an: Malik Alaui, Nerzweg 20, 2000 Hamburg 72

Suche Tauschpartner oder Help für Maniac Mansion (Plan). Thorsten Schulz, Gutenbergplatz 3, 6082 Mörfelden-Walldorf (Liste für 1 DM)

Suche Maniac Mansion, deutsch, mit dt. Anleitung (evtl. auch mit Komplettlösung). Preis VB. Angebote an: Matthias Maier, Dachsgasse 4, 7915 Elchingen

Verk. 128 D + Farbmonitor, 2 orig. Games, 100 Disks, 2 Boxen, ASM, Power Play, Locher, für VB 1000 DM. Tel. 09624/1554 (alles total OK). Be fast!!!

Suche Projekt Firestart. Kaufe (nur Original) oder tausche! Schickt eure Angebote an: Wünsch Wolfgang, Angerweg 6, 8859 Weidorf

Verkaufe wegen Systemwechsel 9-Nadel-Seikosha-Matrixdrucker. Ideal für C64/128. Super Schriftbild mit Papier, 180 DM. Oliver Jung, Tel. 0211/712143

Suche Datasette (100% OK). Nehme billigstes Angebot. Schreibt schnell an: H. Schlager, Staufenstr. 12, A-5110 Oberndf.

Wer tauscht das Actionspiel Xybots? Z.B. gegen Ultima 5, New Zealand Story oder Iron Lord. Tel. 02101/601220, Bernd

Schweiz — Verkaufe orig. wegen Systemwechsel: Sup. Challenger, Game Set & Match, OP. Feuersturm, D. Th. Olympic Chall. zu je Sfr. 20. Tel. 036/512277

Verk. C64-Spiele (ca. 70 St.) für 5 bis 30 DM pro Spiel. Curse of A., Solom. Key, Giana S., Morpheus. H. Abraham, Sportplatzstr. 7, 8318 Bodenkrichen, Tel. 08745/407

Ich suche Games für meinen C64. Manuela Horvat, Weberstr. 6, 7332 Eislingen/Fils, Tel. 07161/83851. PS: Schickt mir alles, Danke

Suche + biete gute neue + alte Software für C64 Disk, habe z.B. Oil Imperium, Cabal, Batman 3. Frank Werner, PF39/38, DDR-6080 Schmalkalden

Suche Software für C64 (nur Disk). Liste mit Preisangabe bitte an: A. Auer, Jaufen 7, I-39038-Innichen

Verkaufe: C64 II + Floppy 1541 II + Diskbox + Disks + Zeitschriften + 2 Joysticks + anderes Zubehör. Thorsten R., A. d. Höhe 6, 4763 Ense 3, Tel. 02938/2245, 650 DM

Suche dringend Floppy 1541 für C64. Kann nur bis 140 DM bieten. Schreibt oder ruft an: Halapier Rudi, Gradenegg 23, 9556 Liebenfels, Tel. 04215/2535

Tausche orig. Stunt Car Racer gegen orig. Test Drive II oder orig. Gunship. Tel. 06627/483

Originalspiele C64 und Originalanleitungen ohne Verpackung abzugeben. Liste per Rückporto. 100 %. Degenhardt, Kasseler Str. 26, 6446 Nentershausen H1

Tausche Oil-Imperium, PHM Pegasus, Chessmaster 2000, Stein der Weisen gegen Adventures + Rollenspiele! Thomas Hungerkamp, Dännendiek 12, 4292 Rhede

Wir suchen Tauschpartner/in für C64. Wir haben immer die neuesten Sachen. Listen an: The Stars, Birkenweg 2, 5226 Reichshof-Denklingen

Verkaufe Fischertechnik-Interface + Diskette, orig. verpackt, nagelneu! VB 110 DM. Tel. 05723/8538, Jan

Superspiele-Computer C64, Floppy 1541 II, Floppyspeeder, Originalspiele, Bücher, 64er Zeitschriften und Zubehör, 500 DM. Tel. 089/8419368

Suche PD-Soft. Zahle pro Disk 50 Pfennig! (C64). Daniel Ottenberg, Schulstr. 93, 5000 Köln 71, Tel. 0221/5906837

C64: Verkaufe original Ultima 5 und Pool of Radiance, pro Spiel 50 DM, zusammen 90 DM. Ruft an, abends zwischen 22-23 Uhr. Tel. 0621/816584, Frank

C64. Verkaufe: Ultima 5 für 45 DM und Battles of Napoleon für 45 DM (Originale). Schreibt an: Martin Kaluza, Fechenheimer Str. 12, 6000 Frankfurt 60

Suche C64 Platine, alt o. neu. Bitte vollfunktionsfähig u. nicht defekt: Schickt Infos an: G. Schulz, Robert-Nacke-Str. 11, 4800 Bielefeld 16

Verk. C128 + 1571 + Lightpen + 70 Leerdisk + Box + 4 Orig. (z.B. Zack McKracken, dt.). 101% OK, Sonderpreis 600 DM. Tel. 09306/1876. Lesmeister meldet sich

Suche Tauschpartner für C64 Disk. Schickt eure Listen an: Dirk Müller, Mainuferstr. 98, 8702 Zell am Main

Suche Tauschpartner für gute neue + alte Soft auf C64 (Disk). 1000 % Antwort. Frank Werner, PF 39/38, DDR-6080 Schmalkalden

Verkaufe defekten C64 (100 DM) und Hawkeye (30 DM). Tel. 05021/17581, Markus

Suche und tausche Software für meinen C64 (D + K Original). Schickt eure Listen an: Stefan Wisgrill, Futterknechtgasse 1/2/1/7, A-1232 Wien

Suche f. C64 Input 64 spezial, englische Grammatik. Tel. 0631/5351209, Tel. 06332/14318

Verkaufe Originale: Power Drift, S. Car Racer, Roadwar Europe, Soldier of Fortune, 10 Mega Games (alle Disk) + Batman (CC) auf Kassette. Tel. 02134/52656

Ich verkaufe Mouse Novis Data. NP 69 DM, 3 Monate alt. Rainer Nawratil jun. Muttenthalerstr. 4, 8884 Höchstädt. Do., Tel. 09074/4833

Suche für C64 Disk: Bards Tale, Ultima, Curse of the Azure Bonds und andere Rollenspiele. Tausche mit: Champ. of Krynn. O. Öller, Rietswiese 40, CH-Herisau, Tel. CH-071/524737

Dragon Wars
Verkaufe das Rollenspiel von Interplay (Bards Tale) für nur 35 DM/VB. Tel. 04832/2024

Verkaufe C64 & Floppy + Software + Bücher + Datasette + Zeitschriften + Joysticks für nur 430 DM/VB. Tel 04832/2024

Verkaufe 128d + Monitor s/w + Zubehör (Disk, Joystick, usw.), für 550 DM. Tel. 08131/13332

Verkaufe C64 + Floppy 1541 + Farbmonitor + Drucker + Final Cartridge 3 + Diskbox mit Disk + Joystick. Tel. 061/882958, Adr: Wüst M., Eulenstr. 2, CH 4313 Möhlin/Swiss

Verkaufe C64 + 1541 II + 80 Disk, z.B. Zak, TD I+II + Diskbox, Reset Schalter + 2 Joystick, u.v.m. VB 4000 S. Manuel Esterer, Tel. 390330, 5020 SBG, E.-Müller-Str.

Verkaufe: C64 II + Abdeckhaube, Floppy 1541 II, Grünmonitor, Lightpen, 88 Disks + Boxen, Handbuch, Joystick u. Zubehör! VB 600 DM. Tel. 06235/3393 (Frank). Be fast

Suche Rollen- u. Strategiespiel (C64, Orig., alte + neue) z.B. Sent. Worlds + Champ OK + Tangled T. + The Cosmic Balance + Imperium Galactum. Tel. 04127/1567 (Timo)

Suche das Data-Becker-Programm Uni-Tab für den C64. M. Hoffstiepel, Wilhelm-Stumpf-Str. 55, 4630 Bochum 1

Billigst abzugeben: Zubehör (RAM 1764, Farbbänder für Star LC10, Joyball) und Originalsoftware (Anwenderprg.). Tel. 09452/444, Rene

Suche Tauschpartner für Public Domain Soft und für Originalsoftware. Kaufe auch Originale (C64). Angebote an: G.P., Postfach 410250, 5300 Bonn 1

Suche guten und schnellen Tauschpartner für C64 Games. Habe immer neuste Sachen. Henk v. Rootseler, Violierlaan 23, 6841 Arnhem, Holland

Suche für C64 Rockstar, Pacland, Mr. Heli, Great Courts, X-Out, Stifflip u. Co., Silkworm, Kick off u. Elite. Zahle bis zu 20 DM pro Spiel. Tel. 05174/623

Suche Ultima Trilogy (C64) für 50 DM oder Ultima 1,2,3,4 für je 20 DM. Nur Originale! Tel. 04102/51729, Christian

Suche zuverl. Tauschpartner für C64. Suche Rings of Medusa (orig.). Verkaufe Iron Lord (30 DM). Andreas Nawroth, Windeckerstr. 8, 5227 Dattenfeld

C64 II, 1541 II + 130 Disk, Datas. + Kas., 2 Diskboxen, Final Cartridge II, 2 Joysticks, Farbmonitor, 101% OK, ca 1100 DM/VB. Schmelzer, A-4731 Prambachkirch. 108, Tel. 07277/7183

Private Kleinanzeigen

C64/128

Verkaufe C64 (defekt) 40 DM, Floppy 1541 130 DM, B/W Monitor 7502 70 DM, Datasette + 11 Input 64 und 4 Originale für 30 DM. Tel. 07151/43972, ab 17 Uhr

Suche Anleitungen für Elite FS II, Silent Service, Pirates. Zahle 10 DM/pro Stück. I. Bohm, Goelelstr. 121, 1000 Berlin 20, Tel. 030/3612474

Verk. Original: Spherical 25 DM, Dragon Wars 30 DM, Champions of Krynn 45 DM, Cursoe of Azure Bonds 45 DM. Call (ab 19 Uhr), 06150/12171, Sascha

Verkaufe C64 + Floppy 1541 + 120 Disketten + Reset + Diskettenbox + 2 Abdeckhauben + Joystick für 500 DM. Tel. 05401/32535, verlangt Andy

Verk. für C64: Zak McKracken, Maniac Mansion, Rainbow Warrior, Sim City, Oil Imperium, Orig. Schreibt an: T. Lang, Lützowstr. 96, 4200 Oberhausen 11

Suche neue Spiele (Stunt Car Racer) für C64/Disk. V. Cibis, Bodenseering 19, 8580 Bayreuth

Suche Uralt-Spiele: Doomda RKS Revenge, Fahrenheit 451, Lord of the Kings, Amazonas, Dragon World. Alle Infocoms. Zahle sehr gut! Tel. 04703/5289

Hilfe!
Ich suche verzweifelt das ca. 6 Jahre alte Strategiesp. »Doom Darks Revenge« für C64. Zahle sehr gut! Tel. 04703/5289

Kaufe, tausche und verkaufe Software. Obradowic Sascha. Tel. 01/7205938, Tischenloostr. 50, CH-8800 Thalwil

C64 + Floppy 1541 gesucht. Angebote an 04521/71497

Verkaufe Datasette mit 4 Spielen für 30 DM. Tausche auch Spiele auf Disk, habe z.B. Dr. Dooms Revenge und Batman the M. Tel. 089/3115582

Suche Adventures und Rollenspiele aller Art, besonders AD+D, biete Actionspiele, kaufe auch Spiele. A. Schöffmann, Jahnstr. 45a, 8423 Abensberg

Suche für C64-Disk Hard & Heavy, Armalyte, Last Ninja II oder X-Out. Angebote bis höchstens 15 DM. Tel. 04956/866, Frank, nur dienstags

Kaufe Party zu Bards Tale. Charactere mind. auf 7. Level. Zahle 5 DM. Bernd Hornung, Uhlandstr. 27, 6954 Haßmersheim. Kaufe auch Bards Tale 2

Verkaufe für C64: Pirates, Sub Battle, Gunship, Last Ninja, Red Storm Rising, Airline, Fugger, Red October, usw. (alles Originale), ab 20 DM. Tel. 08803/1523

Austria: PD-Soft! Utilities, Demos. Only Top-Software! Write to: F. Machl, Gerersdf. 62, A-4531 Kematen/Kr. C64 only

Verkaufe C128D (Plastik), CM8833, Seikosha SP180, G. Booster, (65000 Farb.) 40 orig. Games, 100 Disks + Box, MK5, Mous, Joy., 1300 Sfr. Ch 033/411441

C64-Freak tauscht sein orig. M. Mansion gegen Holly. Pro oder Summer Edition (verkaufe auch Zak McKracken für 30 DM). Tel. CH-061/960831, Patrick, abends

Kaufe Cartridges! Egal ob Final, Action oder Nordic. Müssen aber 100% okay sein! Schreibt an: Tobias Angerer, Neuburger Str. 54 b, 8390 Passau

Suche Anleitung für Startexter, Stardatei, Printfox, Steahl Fighter. Auch Kopie (dringend). Tel. 02102/43755, ab 14 Uhr

Verkaufe C64 II, 1541 II, Drucker MPS 801, Diskbox + 100 Disk, Locher und Resetschalter für 450 DM. Rene Winterfeldt, Hermann-Küster-Str. 21, 6230 FfM 80, Tel. 069/373278

Verk. PD-Soft schon ab 20 Pf!! Angebote f. 1 DM Briefmarke. Suche Film-Maker f. C64 oder C128. Jens Sagmeister, Erbacherstr. 6, 6123 Bad König

Wer verkauft AD&D Rollenspiele für C64. Biete bis 30 DM, nur Originale. Angebote an: Fabian Rust, Alte Poststr. 9, 3165 Hämigsen

Suche Dragon Wars, Sentinel Worlds, Pirates. Biete: Ten Great Games, Mega Games. Tel. 08629/447 (Helmut)

Zu verschenken habe ich nichts, aber was zu verkaufen, nämlich 4 Originale für 25 DM! Jörg Ebel, Rathausstr. 11, 3208 Giesen. Be fast

C64 — Achtung Soundtüftler! Ich vekaufe meinen einmalig gebrauchten SFX-Sound-Sampler für runde 180 DM/VB! Tel. ab 17 Uhr, 06252/67620

Verkaufe C64 + Floppy 1541 + Diskbox + Disks + Modul, nur komplett für 800 DM. Tel. 0203/472897

Suche Burstnibbler + Parallelkabel + Anleitung (bis 25 DM), Nordic Power C. V2 + Anleitung (bis 20 DM), Expert + Action-Modul (je 20 DM). Verk. Lös. ZMK. Tel. 06121/47575, Jan

Suche Tauschpartner für C64 (Software). Schreibt an Marc Steck, Humlangerstr. 2, 7900 Ulm-Donaustetten, Tel. 07305/7978. Hit to all Donos

Top-Angebot: C128, Floppy 1571, Drucker RX80 Epson, Datasette, div. Prgs (Wasteland, Elite, Starpainter, etc.) für 900 DM. Tel. 089/8414284, ab 19 Uhr

Tausche C64-Spiele (orig.): Habe z.B. Iron Lord, Space Rogue, Hillsfar. Schickt eure Liste an: R. Rothballer, Am Raitenbach 3, 8481 Irchenrieth

Verkaufe das C64 Original Tetris für 10 DM. Außerdem suche ich das Game Project Fire Start. Andree Klokkers, Forellenweg 6, 2973 Hinte

Verkaufe Drucker Star-NL 10 für C64, Amiga, PC. VB 400 DM (100% funktionierend). Tel. 0821/708432, Michael, 14 bis 20 Uhr

Verk. C64 + Floppy 1541 + Geos 2.0 + Maus + Diskbox + Disks + Disklocher für 400 DM. Tel. 02203/301884, ab 18 Uhr, fragt nach Rocco

Verkaufe C64-Originale: GigaCAD, Cybernoid 2 je 25 DM (D); Phobia (K), LED Storm (K) je 15 DM. 100%. G. Landwehr, Langforterstr. 38a, 4018 Langenfeld

Suche gut erhaltene Originale von: Hostayes, Street Sport Soccer, Barbarian II, Game, Set a Match II, Super Star Soccer. Jens Friedmann, Tel. 05522/81417

Achtung! Suche immer gute Spiele für C64D. Ehrliche Tauschpartner. Meldet euch bei: T. Holve, Flurstr. 8, 5828 Ennepe-Tal. 100% Antwort!

C64! Achtung C64! Verk. original New Zealand-story für nur 25 DM (kann nach Vereinbarung auch billiger abgegeben werden). Simon/CH, Tel. 054/533392, Disk

Suche für den C64: Maniac Mansion! Wenn möglich mit Anleitung! Zahle bis zu 300 öS. Schreibt an: Thomas Stockinger, Grundlosestr. 20, 5111 Bürmoos, Austria!

Achtung! Verkaufe C64, 1541, FC3, orig. Spiele, alles 100 % OK. Preis VB. Tel. 0821/781455

C64 Schweiz C64
Suche Tauschpartner für Spiele auf Disk. Bitte sendet eure Listen an Marco Rainoldi, Stollberghalde 8, CH-6004 Luzern

Suche »Road Runner« als Original (auf Diskette, C64). Zahle 25 DM. Marion Schach, Sylter Str. 12, 2212 Brunsbüttel

Suche Original Hotel (dt.). Zahle bis 20 DM. Angebote an Dirk Gilles, Fürstenbergstr. 92, 7750 Konstanz

AMIGA

Amiga-CH! Suche Games! Tausche auch. Habe ca. 80 Disks. Habe auch PD-Disks. Michael Dreher, Alpines Institut, 3775 Lenk, 99 % Antwort.

Synthia = 70 DM, Populous, Xenon 2, North + South, Soundtracker, Crazycars 2, Int. Karate+, je 45 DM, Amiga Basis Book, Data Becker 775 S + Disk 25 DM, Tel. 06152/2472, ab 18 Uhr

Hey crazy people! Suche/kaufe/tausche/verkaufe Amiga-Soft. Auch Einsteiger erwünscht! Bitte ab 20.30 Uhr! Tel. 02102/80955, Christian

Hi, User! Suche Tauschpartner für den Amiga 500. Schickt eure Liste an: M. Nonnewitz, Blomberger 34, 4934 Horn-Bad Meinberg

Suche Tauschpartner! Habe z.B. Budokan, Tie-Break, Manchester United, TV Sports: Basketball! M. Prikker, Alsterstr. 2, 2956 Moormerland, Tel. 04954/1221

Verk. Kult (orig. 35 DM). Tausche auch gegen Dragon Wars, Curse O.T. AZ. Bonds, Ch. of Krynn, Dung. Master (nur Originale!). Tel. 0931/272323, Michi, ab 19 Uhr

Suche für Amiga: Moonmist, Deadline, Holl. HiX, Trinity, Sherlock, Ballyhoo, V. Bureaucracy. Nur kompl. orig. Tel. 08041/6145, ab 18 Uhr

Wanted
Drucker für Amiga und A501, für K. Seidel, Schloßberge 76, 4700 Sangerhausen, Tel. 00456/6623

Verkaufe Originalsoft! Safari Guns 50 DM, Asterix 45 DM, Katakis 25 DM, Documentum, dt., 35 DM, Reflections, dt. 40 DM, Amiga Mathematik I 25 DM. Tel. 0251/615148

Verkaufe Originale: Sim City 512 KB, Red Lightning, Empire. Tel. 06233/50373

Originale: Populous + Promised 60 DM, Sim City 40 DM, Rock'n Roll 40 DM, Shperical 30 DM, Bismarck 30 DM, Bloodwych 40 DM. Tel. 0211/325310, bzw. 0251/45376

Verkaufe Kings Quest 1, 2 und 3 für 50 DM. Police Quest für 20 DM, zusammen 60 DM. Nur Originale! Tel. 040/7682360, Jan Schliemann

Tausche, verkaufe und kaufe Amiga-Soft (nur Originale!). Schreibt mit 1 DM in BM oder bar, an Thorsten Zimmermann, Mühlenstr. 2, 4200 Oberhausen

Suche Tauschpartner für Spiele und Demos. Suche die Happy C von 10/89 und 11/89 (mit Power Play). Tel. 0561/826222, Vellmar

Verkaufe Amiga (7/89-4/90) um 250 öS. Happy ohne PP (7/88-2/90) um 250 öS, 64er (einzeln) um 15 öS + Porto. Swoboda R., Waldmüllerstr. 11, A-4910

Suche Twinworld, Super Puffys Saga, Gates of Jambala, New Zealand Story und Shootem-up C. Kit. Bitte meldet euch! Frank Wenzel, Tel. 061/9211010, CH

Verk./tausche Kult, Popolous + Data Disk, Outrun, Chase HQ, Space Harrier, Hollyw. Poker, Su. Pirates, Rainbow Islands, The F. Hour, Kickoff. K. Skat. Tel. 06244/5217

Suche Originale: TV-Sports Football, Hardball 1. Angebote an Tel. 06131/71252

Tausche/verkaufe à 40 DM: Fugger, Jeannne d'Arc, Black Shadow. Georg-R. Dibak, Kleeweg 8, 7990 Friedrichshafen

Suche Dragons Breath, Tie Break, Tennis Cup, Xenomorph, Sherman 114, Future Wars, Ultima V, zahle 40 DM + Porto. Tel. 090622386

Verkaufe oder tausche folgende Originale: Thunderblade, Carrier Command, Katakis, Interceptor, Space Quest2, WC Leaderboard, Wizball. Tel. 08363/5950

Tausche Software schnell und zuverlässig! Frank Ansorg, Pourtalesstr. 95, 3074 Muri/Bern-Schweiz

Verkaufe zahlreiche Originale, z.B. TVS Basketball, Populous, It came... Für je 40 DM. Bitte melden bei: A. Frank, Espenweg 2, 4790 Paderborn, Tel. 05251/34810

Suche Tauschpartner für Amiga-Software. Schickt eure Listen bitte an: Manuel Zimmer, Raiffeisenstr. 32, 6701 Fußgönheim

Verk. Atomix, Chrono Quest, Blue Angels, Ultimate Golf, Space Koque, Dus Magazin, Quartz, Warhead, Hot Rod u.m. je 40 DM bis 50 DM. Klaus, Tel. 08271/6796

Suche Amiga 500, 100% OK! Kann aber nur bis zu 350 DM bieten. Schickt eure Angebote an: Beyerlein Ralf, Wiesentfels 55, 8607 Hollfeld, dringend

Verkaufe Super Cars, Hillsfar, Bozuma gegen Höchstgebote. Suche Rollenspiele (vor allem Ultima) melden unter Tel. 07142/43387, ab 18 Uhr, Markus

Verkaufe 30-MByte-Festplatte, suche original Speichererw. für A500 1MG. Verkaufe original Software (Fusion, Carrier Com.). Tel. 04187/6485

Verkaufe: Populous, Interceptor je 50 DM, Kampfgruppe 70 DM, Superbase 70 DM. Alles Originale mit dt. Anleitung! Tel. 06391/1808. Andreas verl.

Verkaufe Sim City (512 K), P47, F.M. Planete, Future Wars je 40 DM, X-Out 35 DM, 688 Attack Sub, Tie Break, E.S.S., Nuclear War je 45 DM. Tel. 02179/64532

Suche für Amiga: Ferrari F1, Footb. Manager 2, Elite und Pirates. Nur Originale bis 20 DM (Tauschpartner?). Ralf Walter, Bahnhofstr. 136, 6833 Waghäusel

Verkaufe orig. Out Run u. Turbo Out Run je 25 DM. Suche günstig Chaos strikes back, Pirates. H. Hain, Gernotstr. 9, 8000 München 40, Tel. 089/301613

Verkaufe oder tausche Amiga-Originale. Habe: Indy 3, TV-Sports Football, North + South, Battlehawks 1942. Tel. 05034/1894

Suche Rollensp. (AD & D/Ultima/Phantasie, usw.). Tausche gegen Indy 3 ADV, Gold Rush, Bards Tale usw. Tel. 0931/74228

Verkaufe F/A-18 Interceptor (Amiga) für 35 DM. Drexler, Tel. 089/3615558

Amiga. 0041/63232703! Amiga! Suche billigste Amiga-Soft. Send Lists or call! Peter Geissbühler, Melchnaustr. 56 a, CH-4900 Langenthal

Verk. Amiga-Orig. Indiana-Jones Adventure, deutsch, 50 DM. Bundesliga Manager 40 DM, Strip-Poker 2+ 20 DM. Tel. 0234/64422

Suche orig. Amigaspiele: Kick off, Bundesliga Manager, Fighting Soccer usw. zahle bis zu 20 DM. Tel. 08546/1046, ab 17.30 Uhr

Suche Rollen- & Strategiesp. (Amiga, orig. alte + neue) z.B. Phantasie I + Romance 0.3 Kingdoms + Picates + Night & Magic II, u.v.a. Ruft an! Tel. 04127/1567 (Timo)

Rollen- & Strategiesp. (Amiga, Orig. alte + neue) z.B. T.o. Lore + Mindwalker + Xenom + Sr. Rogue + Hillsf. + N + S + Battlet u.v.a. Ruft an! Tel. 04127/1567 (Timo)

Suche billige Originale für A500 (1 MB). Wenn möglich, neuste Ware. Listen bitte an: C. Dick, Otto-Hahn-Str. 25, 7518 Bretten

Verkaufe: Airborn Ranger 40 DM. Suche auch günstige Spiele (Rainbow Islands, F-29 Ret.). Tel. 06224/3841, ab 19 Uhr, fragt nach Adrian

Highlight-Crew aus East-Berlin sucht immer neueste Spiele! Udo Metzler, Str. Am Trep. Park 53, DDR 1193 Berlin

Verkaufe Originale f. Amiga: The Flintstones, GFL-Football, Feud und Corruption. Markus Wolruba, Kaiser-Friedrich-Allee 30, 8400 Regensburg

Amiga-Originale zum Kauf bzw. zum Tausch gegen andere z.B. Ghostbuster II, RVF-Honda, Wobbler, Danger-Freak, Challenger u.a. Tel. 05251/57530, ab 19 Uhr, Kai

Suche Amiga 500 + Farbmonitor + Erweiterung 512 KB für 800 DM. Auch einzeln. Keine defekten Geräte. Daniel Köning, Tel. 0211/431012, ab 20 Uhr

Suche Amiga 500 + C-Monitor (gerne noch anderes Zubehör). Angebote bitte nur schriftlich: Claudia Scholz, Dr.-C.-Otto-Str. 53, 4630 Bochum

Suche Amiga 500 ohne Monitor. Preis nach VB. Ruft einfach an. Tel. 0291/3211

Suche Tauschpartner mit neuen Games. Schickt eure Listen an: Kai Barthel, Burgallee 34, 6450 Hanau 1, nur schriftlich. Amiga

Verk. Shadowgate, Holiday u. Sim City, Pacmania, Pinball W., Spitting Image, Vizawrite 2.0, DPaint 2 + DPrint 1, Preise = VB. Tel. 07724/3773

Suche Anleitung zu F-16 C.P. Gunship, Bop II. Verkaufe Top-Games. Super billig! Suche Pirates. Tel. 0941/25400, ab 19 Uhr

Wer verkauft Softwaresammlung für Amiga (günstig)? Tel. 04102/55767

Suche Statistikprg. mit Balkengrafik, Kuchengrafik usw. Suche auch original Tetris für Amiga 500. Tel. 05321/22420

Verk. Hitchhikers Guide, 14 DM/99 S, Phalanx II 12 DM/85 S, Mewilo 17 DM/119 S, Emetic Skinner 15 DM/105 S, Hollywood Hijinx 14 DM/99 S. Wien, Tel. 3527842

Verkaufe 3,5-Zoll-Laufwerk, intern, für A2000, 6 Monate alt. VB 100 DM. Tel. 07152/51124, Markus, ab 17 Uhr

Suche immmer preiswerten Amiga. Kaufe auch defekten Amiga. Angebot besteht auch nach dieser Ausgabe! Tel. 05282/8100, Stere

Verk. orig. Populous, Speedball, Zak, Superst. Ice., R-Type (je 40 DM), Out Run, In 80 Tag. (je 20 DM). T. Schmidt, Birnbaumweg 5, 7800 Freiburg

Arme Sau sucht Amiga-Hardware. Kostenlos, gratis oder geschenkt, übernehme sogar das Porto! Reiner Buchholz, Veitstoßstr. 28, 8732 Münnerst

Phoenix — Der Club für jeden Amiga-Freak! Info gegen Rückumschlag bei: Phoenix-Burweg 3, 7186 billingsb. Gut, besser, Phoenix! — Der Club!

Hi, Here is Depode! Are you searching for a Musician? OK, call: 02241/81374 or write to: Michael Kern, Lürmannstr. 13, 5210 Troisdorf 13

Private Kleinanzeigen

Die unübertroffenen Damocles! Clubdisks gibt's gegen Leerdisk & Rückporto bei: Damocles c/o I. Rauh, Bauergässl 9, 8400 Regensburg. Tools, Tips, Games

Suche Amiga-Originale aller Art. Liste mit Preisvorstellung und Tel. an: J. Krüger, Gierhalde 35, 7713 Hüfingen

Suche Tauschpartner. Habe Top-Soft. Nicht älter als 21 Tage. Tel. 080/445296 oder Mega-Boy, Winkelsgasse 23, 4750 Berg-Bütgenbach, Belgien. Bis bald

Original Disks zum halben Preis. Liste gegen Rückporto 1 DM. Anfordern bei AGDS-Club: R. Schaarschmidt, Dornbergerstr. 4, 6050 Offenbach

Wer schenkt mir defekte oder gebrauchte Hardware? Z.B. Drucker, Computer, Laufwerke. Schickt alles an: T. Jennal, Jabacher Str. 10, 6610 Lebach

Verkaufe Data-Becker-Buch, Maschinensprache Amiga + Originale, Seuck, Bards Tale, Phantasie III + LP R-Type/Mr. Heli. Tel. 02291/2417, Wolfgang

Super Erotic-PD für alle Amigas: Löse Sammlung mit über 50 Disks auf: 5 Disks = 20 DM, 20 Disks = 60 DM. Postfach 1722, 6720 Speyer

Austria
Monitor 1081, 30 Programmdisks, Programmierliteratur (intern etc.), Einzelverkauf, VB. Tel. 031152138, bis 20 Uhr, Harald

Amiga Owner sucht andere Amiga Owner zwecks tauschen sehr guter Software (only legal) write: T. Eisenbrandt, Postfach 17, 6559 Odernheim

Tolles Angebot: Tausche C64 + Floppy + 280 Disks + Tape + 10 Originale + 8 Data-Becker-Bücher + 30 Zeitschriften + Action Replay 5 + Zubehör gegen A500. Tel. 08563/598

Dragon Flight! Suche für das Rollenspiel von Thalion noch Tips und Karten. Guido Geise, Heckenweg 1, 4934 Horn-B.M. 1

Tausche Originale von Space Station, Iridon und Phalanx gegen 2 Amiga-Adventures. Ralph Weires, Hauptstr. 3, 5528 Uppershausen

Verkaufe Amiga-Monitor 1081. Über den Preis läßt sich reden. Tel. 071/443208, Martin Sabel, Im Pfeiffershof 2, 9424 Rheineck (CH)

Amiga CH! Suche zuverlässige Tauschpartner/in. Habe neuste Amiga-Soft! Schickt eure Listen an: Peter Studer, Alte Schmitte 4, CH-4573 Lohn (SO), 100% Antwort-Garantie

Erotik-Software zu verkaufen. Hohe Auflösung, 4096 Farben, keine Raubkopien. Info gegen frankierten Rückumschlag bei Altmüller, Turpinstr. 29, Aachen

Verkaufe Originalspiele: Pacland, Titan, Black Lamp, Rocket Attack, Extensor für je 35 DM. Fish 98 5 DM, Amiga-Disk 15 DM. Tel. 05921/37466, Gerd

Suche Amiga 500 100% in Takt. Ruft nur von Montag bis Donnerstag an, nicht in den Ferien und auch nicht am Wochenende. Tel. 07721/55060, fragt nach Benjamin

Verk. u. tausche neuste Games. Habe z.B. X-Out, Fight, Bomber, Battle Savad., Nuc. War. — Liste bei: M. Gerlach, Auf der Höhe 2, 2845 Damme. 100% Antwort!

Suche Spiele für Amiga 2000. Angebote an: Martin Javitz, Pfauenstr. 4, 7000 Stuttgart 80

Verkaufe Originale für Amiga: Garrison (Gauntlet-Variante), Kampfgruppe, Leather God., Ultima 3. Auch Tausch gegen Hilfsf., D. Master. Tel. 08251/3698

Suche dringend Nullmodem-Kabel, um 2 Amigas miteinander zu verbinden. Zahle satte 10 DM! Di.-Fr., ab 14 Uhr. Tel. 06731/42383, Klaus

Suche Tauschpartner für Spiele, Demos, etc. Tel. 04451/3696, Markus

Suche Topsoft für meinen Amiga! Kaufe und tausche! Send Lists or Disks to. Jörg Engesser, Weidenstr. 72, 2940 Wilhelmshaven. No Losers

Verkaufe orig. für Amiga: Atax 15 DM, Hell Bent 20 DM, Golden Goblins 10 DM (inkl. Versand) zus. 40 DM. Kamal Ishaq, Bonhoefferstr. 5, 4403 Senden

Black Sector 1 is born! A new group on the great Amiga! We searchs contacts & customers! Contact us: Postf. 1104, 8704 Uffenheim.

Der Amiga-Club Leviathan sucht Tauschpartner für Originalspiele! Tel. 0711/712188, Thomas

Private Kleinanzeigen

Su. Strategie + Adventure für Amiga 500. Tausche auch Listen an Norman Gruß. Tel. (040) 7157170, Oskar-Schlemmer-Str. 8, 2000 Hamburg 74

8 (Acht!) Original-Spiele für 180 DM (u.a. North & South, Indiana Jones 3 (deutsch). Tel. 05241/48469, Sebastian

Wer schickt Amiga 500 Neueinsteiger kostenlos PD-Software? Spiele, Musik, Anwender u.a. An Michael Mast, Untere Hilsstr. 38a, 3223 Grünenplan

Hi Amiga-Freaks! Suche Sim City, Dungeon Master, Hard Drivin, Time Scanner, International Soccer Challenge. Hab gutes T.-Material. Tel. 0421/494438

Armer Schüler sucht Amiga + Hardware. Schickt an Wolfgang Helmrich, Gabolshausen 73, 8742 Bad Königshofen. Kostenlos/gratis oder evtl. geschenkt.

Verkaufe folgende Originale: Documentum 70 DM, Katakis 25 DM, Reflections 55 DM. Ebenso neues 2400 Baud Modem mit Garantie 299 DM. Tel. 02159/7163

Verkaufe Hotel Detective + Space Knight 20 DM, Bomb Busters 20 DM, The 64 Emulator 2 + Kabel 35 DM, Ganymed 20 DM, Sim City 50 DM. u.v.a. Tel. 02941/59579

Verkaufe Running Man 30 DM, Hotel Detectiv + Space Knight 20 DM, Division 1 20 DM, The Armagedon Man 25 DM. Alles 100% Original. Tel. 02941/59579, Sascha

Tausche/verkaufe Originale: Bundesliga Manager, Kick off, Extra Time, Zak McKracken (je 30 DM). Tausch nur gegen Sportspiele. Tel. 02247/2742

You like to swap with Desaster Area int.? Contact: P. Müller/Cher/Ch-6060 Sarnen (legal stuff only) South-Africa BBS Call: 118837478 (2400 Bd).

Verkaufe Voyager und Phobia für je 25 DM. Tel. 089/6014453, verkaufe außerdem Atari 2600 + 10 Spiele (Pac-Man, Tennis) für nur 120 DM, Jens verlangen

Searching for Amiga-Contacts write to: P.O. Box 22703D, 4426 Vreden, or call 02564/41734

Suche Originalgames, Maniac M. Zak M., It came from T.D., Dungeon Ma., Rings of Med. Biete bis höchstens 60 Sfr. Tel. (CH) 062/761374, Martin

Verkaufe »Bio Challenge« für 45 DM. Verkaufe weiter für Atari ST »Lucky Luke« für 30 DM + 30 Originale für XL. O. Plink, Im Kirch. 6, 7904 Erbach 2

Orig. Soft Manch. UTD., RVF-750 je 45 DM, Hard-Drivin 40 DM, Battlehawks 40 DM, Virus, Erl W. Baseball je 20 DM. Alles neuwertig. Tel. 089/8142367

Verk. Origin., großt. mit dt. Anl., z.B. Indy 3 (Adv.), North a. South je 40 DM, u.v.a., Liste a. Anfr. bei Rudolf Adam, Kleinhöbing 31, 8546 Thalmässing

Suche zuverlässige Kontakte aus aller Welt! Listen oder Disk an: Andreas D., Heiderosenweg 16, 2903 Bad Zwischenahn

Kaufe + tausche aktuelle Amiga-Soft. Listen an Mohamed Balami, Bendenweg 20, 5303 Bornheim 1

We're searching for new swap partners on Amiga! Call 187579E or 187577E in 3380 Goslar (West-Germany)! Greetings to Sokrates and Sqooze

Hallo Leute, hier ist Oliver! Ich habe die neuesten Amiga-Originale: Galaxy Force, Turbo Out Run, Strider, u.s.w. pro Stück 35 DM. Tel. 06063/2311

Suche Spiele wie: Giana Sis, Maniac Mansion, IK+, Bubble Bubble, F-16 Mission Disk, Pirates, TD II (je 10 DM)! Angebote bei Tim Selzer, Tel. 07451/4754

Verk./tausche orig. Amiga Sp. F-29 Ret., F-16 Combat, Rings of Med, Clown-O-Man, Full Metal Pl., North & South, Kick off + Exp., Twin World usw. Tel. 0911/721099, R.W.

Verkaufe Amiga 500, 1084S, viel Software und Zubehör. Preis 1200 DM. Tel. 0561/471442, Marco

Verkaufe, tausche Faery Tale Adv., Rings of Medusa, Waterloo, Jeanne d'Arc, je 35 DM (nur Orig.). Kaufe bis 40 DM, 7 Cities of Gold. Tel 02405/21704, Stefan

Suche ein Programm zum Ausdruck von Grafiken und ein Text-Grafik-Programm für 24-Nadel-Drucker. Angebote als Originale bitte an Tel. 02473/6441, von 17 bis 20 Uhr

Private Kleinanzeigen

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft. Schickt eure Listen an: JKS, Hausleitnerweg 25, A-4020 Linz/Austria

Verkaufe Originale: Italia 90 15 DM und Powerdrift 50 DM. Zusammen für 10 DM. Versandkostenanteil 50 %. Tel. 08441/6783, ab 18 Uhr

Biete sehr günstig Originalsoftware für Amiga, ST, PC, Mac, PCW C64 und Archimedes. Tel. 06344/2229

Suche Tauschpartner für PD. Habe Bodean, ACS, Slideshow u.a. Schickt mir eure Lists. Thomas Helbing, Ferd.-Porsche-Str. 20, 5140 Erkelenz

Tausche/verkaufe einen CPC 464 (Mon., Doppellaufwerk, Hefte) 700 DM. Tausche gegen A500 + Mon. Schreibt an: Dennis Boege, Fehrsweg 10, 2219 Laegerdorf

Verk. Orig. Battlehawks 1942 40 DM, RVF Honda 40 DM, Oil Imperium 30 DM, Billard Simulator 20 DM. Suche dt. Anleitung für Roter Oktober.Tel. 02173/13647

Verkaufe TV-Sports Basketb. und Dungeonmaster (1 MB) für je 45 DM + Versandkosten. Ruft an: 07641/48117 (Torsten). Nur Originale + Anleitung

Hallo Freaks! Ich verkaufe Maniac Mansion und Indy 3 Adv. beide komplett in dt. Beide für 60 DM. Roger Oberholzer, Zürichweg 6, 8952 Schlieren (CH)

Suche dringend Starflight und Kings Quest 3 für Amiga. Sendet Angebote an: Stefan Czernin, Holzschwanger Str. 10, 7910 Neu-Ulm

Suche immer neueste Spiele, MEGA-Demos, Intros, Compact D. Schreibt mit Disk an: Sascha Balschuweit, An der Landwehr 8, 4050 M.-Gladbach 1. Tausch

Tausche: Hard Drivin gegen Pirates, Rainbow Islands, Face off, Kaiser, Loom (Originale). An Thomas Schädler, Gufer 508, 9497 Triesenberg, FL

Verkaufe 3 Originale! 1. Chrono Quest I 30 DM, 2. Dragons Fair I 40 DM, 3. It came from the Desert I+II 35 DM. Ingo Gomez, Schloßallee 21, 5012 Bedburg

Suche und tausche neue Spiele. Suche z.B. Super Wonderboy in Monster, Maniac Mansion, Cabal, Toobin. Alex Sensnittingen 11, 8867 Ottingen

Verkaufe Amiga 500 + Farbmonitor 1084 + RAM-Erw. auf 1 MB + orig. Games (Dungeon M., Blood M.) + Zubehör für 1300 DM. Tel. 02171/57044

Suche Tauschpartner für A500. Schickt Liste oder Disks an: T. hengel, Driftstr. 37, 2800 Bremen 44, 111% Antwort

Verkaufe wegen Systemwechsel Amiga 500 mit Monitor 1084s für 699 DM, auch einzeln (kein Scherz), bitte Buschi verlangen. Tel. 0561/772504

Tausche: Amiga 500 (CPU + 2 Tasten defekt) mit div. Software gegen C64 o. C64 II + Datasette (geg. Floppy 1541) + Software. F. Andres, Katzlerstr. 4, 1000 Berlin 62

Suche Tauschpartner für Amiga-Games! Habe z.B. Cabal, TV Sports Basketball usw. Schreibt an: Ralf Rieder, Hauptstr. 10, 5488 Heschbroich

Amiga Xabit CH ABO
Xabit verkauft sehr billige Abos. Infos und Bezug bei: Xabit, postlagernd, CH-3400 Burgdorf, Schweiz! Bis bald

Suchen gute u. schnelle Tauschpartner! Call: 07071/45002 to swap Demos, Sources, Intros, Utilities. Tel. 07071/52602, 18 bis 20 Uhr

Suche ständig gut sortierte User, zum Tauschen. Bin selber gut bestückt. Peter Hartmann, Dorfwiese 3, 7901 Ballendorf

Suche neue Soft-Listen an: Sebastian Hysky, Groninger Str. 5b, 2870 Delmenhorst. Mannik, falls es dich noch gibt: Melde dich! Bye

F-16, Gunship, Sim City, North Sea Inferno zu verkaufen. Tel. 05850/517, Bernd Löffler, nach 18 Uhr

Verkaufe OP. Thunderbold + Turbo Outrun, zu je 40 DM. Melden bei: Miro Matrinovic, Gatherhofstr. 143, 4150 Krefeld, Tel. 02151/711188

Verkaufe Bloodmoney Original für 40 DM und American Ice Hockey für 50 DM. Suche außerdem Midwinter. Biete viel. Auch Tausch möglich. Tel. 05132/53734

Kauf und Verkauf von Amiga-Originalen. Habe Super Cars. Suche Double Dragon 2. Christian Noll, Meckenbacher Weg 44, 6570 Kirn, Tel. 067523240

Private Kleinanzeigen

Verkaufe billig Originale! Z. B. R-Type 30 DM, Trio 30 DM, Starglider 2 35 DM, Carrier Command 35 DM und 20 andere! Tel. 0221/895280, Marc

Biete Textomat und Datamat für Amiga sowie TV-Modulator. Preise: VB. Tel. 02309/73256. Mario Steinhorst, Dresdener Str. 11, 4355 Waltrop

Verkaufe Sample-Programm Audio Worx (unbenutzt). Preis nach Vereinbarung. Tel. 06108/68304

Suche gutes Textverarbeitungsprg. Word 5.0 oder ähnliches Angebot an: Oliver Köhl, Untergasse 25, 6470 Büdingen oder Tel. 06041/6103

Verkaufe Amiga 2000 Zubehör: XT-Karte, 2x 3,5 Zoll + 5,25 Zoll, Monitor CM8833 und div. Software. VB 2500 DM. Tel. 07577/257, ab 18 Uhr

Tausche o. verk. Rings of Medusa, Dungeon Master (dt.), Stadt d. Löwen. Alles Orig.! Suche Microprose Soccer, R-Type, Rainbow Isl. Tel. 02303/14009

Verkaufe Larry 1 für Amiga zu 30 DM. Ruft ab 14 Uhr, Tel. 07044/7446 an

Suche Tauschpartner für A500. Habe: Midwinter, Budakon, Pipe Mania, Super Cars u.v.a. Suche: Fischergame! Abs. Chervet Andre, Wangenstr. 60, 3018 Bern-CH

Suche »Quest«-Spiele (Sierra). Tausche, habe u.a. Budokan und Tie-Break. Schickt Listen an: Ingo Thiems, Gerh.-Hauptm.-Str. 77, 2956 Moormerland 1

Suche Deluxe Sound V2.8 für A500/2000 100% in Ordnung! VB 120 DM. Tel. 089/3201607

Suche Soundtracker V2.3 Replay-Routine oder höhere Versionen! Tel. 02405/22102 (Sebastian). Special regard to all members of Esprit.

Suche Amiga 500 oder 2000. Angebote an: Thomas Pfiffner, Spitteler Str. 2, 9008 St. Gallen, CH. Computer mit Zubehör, Bildschirm + Drucker. Tel. 071/259470

Suche A500 + 2000 Bildsch. + Farbdrucker, Prospekt wenn möglich an: Pfiffner Thomas, Spittelerstr. 2, CH 9008 St. Gallen, Tel. 071/259470

Tausche Originale! Z.B. Gunship gegen 688 Attack Sub oder F-29 Retaliator. Tel. 02641/24192, Mo.-Do. von 17 bis 19 Uhr, Jörg verlangen

Verkaufe: Games = Indy ADV 40 DM, Bobo 30 DM, One on One 25 DM, Superstar Ice 4 35 DM. Wer hat die Lösung N2vPD, Quest 13, Write to: S. Deuser, Wingerstr. 37, 6200 Wiesbaden 12, Bye, Bye

Einsteiger aufgepaßt: Verkaufe meine Diskettenbestände, ab 50 Stück günstiger. Suche außerdem Speichererweiterung auf 1 MB bis 120 DM Tel. 05205/70452

Suche Empire, Panzer Strike PDs und Demos, zahle gut! Suche außerdem Strategiespiele und Sportspiele. Tel. 07231/57391, verlangt Stefan

Modem
Suche billiges Amiga-Modem (mind. 2400 Baud). Angebote an: Oliver Göching, Auenstr. 8, 8000 München 5

Verkaufe A500 700 DM, 512 K 120 DM, 5,25 Zoll 200 DM, 50 Disks 50 DM, Bücher: C-Systemprogrammierung, Amiga-DOS je 20 DM = 1050 DM. Lutz Förster, Steinstr. 23, Kiel

Kaufe oder tausche Amiga Original. Suche u.a. Grand Prix Circuit, Starglider 2, Pipe Mania, Batman-The Movie, Battlehawks und andere. Tel. 05191/12923

Zu verk. orig. Kings Quest 1-3 (59), Larry I (39), Zak McKracken (49), Indi Adv. dt. (69), Elite (60) auch Tausch, Write to: Angelo, Haselstr. 12, CH-8116 Würenlos

OMEGA
Wer möchte mit seinen Tanks an einer Omega-Liga teilnehmen? Info gegen Rückproto. M. Poch, Semmelstr. 15, 8700 Würzburg

Suche Originale für Amiga: Micropose Soccer, Bundesliga Manager, Dundee United. Ich zahle bis zu 40 DM. Jens Reinhardt, Wernh.-v.-Braun-Str. 21, 4950 Minden

Anfänger sucht Programme und Kontakte aller Art. Auch preiswerte Hardware. Marc Möllers, Mehringweg 21, 4400 Münster

Anfänger sucht für A500 noch Zusatzgeräte, Bücher und Spiele preiswert zu erwerben. Dieter Sellin, Am Darmer Bahndamm 12, 4450 Lingen, Tel. 0591/49017

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

AMIGA

Suche Anleitungen für Falcon Miss Disk, F-16 Combat Pilot, tausche Software. Angebote an Heiko Haublein, Zwirnerweg 3, 4010 Hilden, Tel. 02103/44844

Suche Computerschrott aller Art! Bezahle gut! Tel. 04661/4953, Marco

Hilfe! Suche dringend externes Laufwerk (bitte nur 5,25 Zoll) für Amiga 500. Angebote an: Marco Kissel, Alkenerweg 35, 5401 Oberfell. Tel. 02605/1777!

Verkaufe Originale (100% OK), Starglider 2 (40 DM), Voyager (40 DM), Scriptum (40 DM) und Amiga-Magazin 12/88 bis 1/90. Ruft an: 02102/60316, Alex

Suche neuen Amiga 500, VB 600 DM. Schreibt an: Patrick Schreiber, Agilolfingerstr. 11, 8011 Aschheim. Tel. 089/9034275, ab 14 Uhr

Verkaufe neuste Version von Devpac-Assembler. Tel. 02834/6789

Tausche Western Games + Spaceport (dt. Anl. u. Verp.) gegen Maniac Mansion dt., o. Rings of Medusa (nur Originale!). Tel. 0711/556107, Amin

Verkaufe für je 40 DM, Xenon 2 + Indiana Jones Adv (deutsch). Beides deutsche Anl., da ich sie schon geschafft habe. Tel. 09195/4700, ab 20 Uhr (Harald)

Verkaufe Super Games: The Duel 20 DM, Populous 40 DM, Winners 20 DM, Cham. of Shaolin 35 DM, Pharao 35 DM, Bards Tale 2 40 DM, usw. Call 08743/660

Wer verk. mir TV Sport Basketball oder andere Games für A500. Schickt Liste mit Preisen an: Salim Güler, Bahnhofstr. 47, 2409 Pansdorf. Bis dann!

We are searching for Contacts write to: Besvir Ivan, Monschauerstr. 1, 5168 Nideggen/Schmidt

Suche zuverlässigen Tauschpartner für neuste Amiga Soft! Listen und Disk an: Maik Borgmann, Neuwührener Weg 25, 2313 Raisdorf. 1000% Antwort!

Dringend gesucht!
Amiga 500 (2000) 700 DM, Farbmonitor für Amiga 400 DM, verhandle. Man. Schmelzer, A-4731 Prambachkirchen 108, 07277/7183

Verkaufe Ch. of Shaolin-Character-Disk (86-Wert) nur 5 DM + Versandkosten. Tel. 07424/85377, Jochen verlangen

Suche Computerschrott. A500, 3,5 Zoll, 5,25 Zoll, Drucker. Schickt an: M. Harbarth, Zainschmiedeweg 74, 8972 Sonthofen. PS. Keine Monitore, Demo swapping legal

Tausche Amiga-Demos legal! Sendet eure Listen an: Timebomb, Harry Horvat, Jahnstr. 25, 7560 Gaggenau. But dont forget! Only legal!

Suche Intern 1 v. Data-Becker, verkaufe Hefte: ASM, Kickstart, Amiga Welt, Amiga aktiv, Amiga Special, engl. Mags (von 86-90). Call 06223/2088

Verk. orig. Populous 45 DM, TV Sports Football, Holiday Maker je 50 DM. Tel. 09071/4948

Our Group is looking for New Demo-/Intromaker. If you've some, run to your Telephone and call 089/7603901. Ask for »Bernhard«

Verkaufe Amiga 500, fast neu, 600 DM. Rings of Medusa, original verpackt, 50 DM. Thorsten Eska, Tel. 07158/3886

Verkaufe orig. Bards Tale um 300 öS, F-16 Combat P., Swords of TW, je 500 öS, TV-Sp. Basketbl. 600 öS, K. Hristanow, Mankerstr. 1, A-3200 Obergrafendorf

Alpha-Flight
Contact us for the latest Modem Warez at: P.O. Box 179302-E, 7012 Fellbach

Tausche Spherical original mit dt. Anl. gegen North & South oder Their Finest Hour, nehme nur das Original. Schreibt an: Rainer Baumgartl, Prenstr. 1a, 8112 Bad Kohlgrub

Suche Larry 2+3, Pirates, Rockstar und sonstige Amiga-High Lights sowie den Gameboy. Simon Keckeis, Drususg. 2, A-6900 Bregenz, Tel. A-557425927

Suche PD-Soft. Schickt bitte Listen m. Namen der Programme (evtl. Anleitungen) an: Bastian Trompetter, Siepenstr. 5, 4330 Mülheim

Amiga Erweiterungen Combitec. Verkaufe Festplatte 30 + 60-MB-Speichererweiterung, Laufwerk 3,5 u. 5,25, Disketten 3,5. Tel. 0208/806421, ab 17 Uhr (Dirk)

Suche Software und Tauschpartner. Listen und Angebote für Hardware an O. Wellner, Mühlstr. 3, 8221 Teching a. See. Nur schriftlich!

Verkaufe Powerpack für Amiga 500, VB. Tel. 05434/1813, Michael Nikl, Flämische Str. 8, 4572 Essem

Verkaufe Originale und die neuesten PD-Programme z.B. Marbel-Slight, Kaiser II. usw. Info bei Walter Gattringer, Terlaner Str. 20, A-6330 Kufstein

Top-Soft unter 06224/4993! Ask for Jens (17 bis 21 Uhr)

Suche alte ASM & Power Play, sowie 512 K Games aller Art, eventuell auch A501. Angebote an P. Steiner, Stockbreite 3, 3501 Fuldatal 1

3,5-Zoll-Disketten ab 15 DM und andere feine Hardware (auch für C64-User), zu verkaufen. Info bei E. Lemmen, Schmelze 28, 4300 Essen 14

Verkaufe Retaliator F-29, Amiga VB 70 DM, Elite C64 10 DM, C64 + Prologic-DOS + Floppy 400 DM/VB, ab 19 Uhr. Tel. 0228/613191

Verkaufe: Foft, Sleeping Godslie, Northsea Inferno für 35 DM pro Stück. Victory, Kickstart 2, Karateking pro Stück 25 DM. Tel. 02135/47984, nur orig. Suche A

Tausche Soundmodule, Public Domain Software, Demo, Intro, Lettermacker und Pagewriter! Intressenten melden sich bei Tel. 0214/42423, Christoph

Verkaufe Amiga-Originale: Personal Nightmare 40 DM. Taekwondo 15 DM. Udo Paschke, Luxemburger Str. 268, 5030 Hürth

Verk. Amiga-PD! Supergünstig, fast alle Serien! Gratisliste bei: Kai Lipphardt, Goethestr. 13, 3507 Baunatal 1. Keine Telefonanfragen!

Verk. Populous + Promised Lands zusammen 50 DM/VB. Tel. 09721/42277

Der absolute Tauschpartner: New Soft! Contact 02307/30778 oder 02307/1683, bis bald

Immer auf der Suche nach günstiger orig. Software für Amiga 500 (Spiele, Mega-Demos, usw.) Listen oder Disks an Mathias Müller, Wedekindstr. 4, 3000 Hannover 1

Verkaufe original Full Metal Planete mit deutscher Anleitung fü Amiga 500. Preis 30 DM. Tel. 06108/7545

Verkaufe Originale: Elite, Garrison, Bubble Bobble, Wizball à 40 DM. K. Did 2, Buggy Boy à 35 DM. Plutos à 20 DM. M. Gruber, Siedlungsstr. 5, 8253 Felizenzell

Originale im Tausch gesucht. Listen an: Leo Schneider, Hauptstr. 14, 6541 Wüschheim oder fordert Liste gg. Rückporto an. Habe z.B. Dungeon Master, Hills

Verk. Populous, W. Street, Wizard, Manhunter 1, Batman 1+2! Je 30 DM (Originale). Interessenten an: J. Steveker, Am Stroot Bach 8, 4450 Lingen. Amiga

Verkaufe + tausche Amiga PD. Kaufe auch billige Orig. M. Wilke, Staderstr. 46, 2178 Otterndorf, gegen 1 DM Rp.

Suche Maniac Mansion (Original verpackt inkl. Anleitung). Biete 50 DM. Tel. 06881/6156. P.S. Wer kann mir seine PD-Listen schicken? Bitte anrufen

48 z.T. Originale zu verkaufen, wegen Betriebsaufgabe! Liste für 2 DM inkl. Rückporto bei J. Krüger, Lyckerweg 2, 2000 Hamburg 70, Amiga 500

Verkaufe orig. Rocket Ranger für 25 DM oder tausche z.B. Oil Imperium, Kick off, Great Courts, Fugger, Lords of the Rising Sun. Tel. 06421/43850, ab 17 Uhr

Tausche: (nur Orig.) Populous, Zoom, Capt. Blood geg. Elite, Arkanoid, Shanghai oder Nintendo Games (GS & Gs). Tel. 06461/8191, 12-14 Uhr, Thomas

Amiga Orig.verk. PD-Disks 2,50 DM. Liste gegen Rückporto, Amiga Fun 1, Return to Earth, Amiga Sonderheft 3/89 je 10 DM. S. Herrler, Pleinfelder Str. 11, 8500 Nürnberg

Südtiroler Softwareclub sucht Tauschpartner im Ausland. Schickt eure Listen an: Diego-Lackner, Brenner Str. 28a, 39100 Bozen, Italien

Verkaufe Originale. F-16, Combat Pilot 50 DM. Tel. 02045/6581, Kay

Verk. orig. Amiga-Software: Ind.-Jon 3, Adventure 40 DM, North and South 40 DM, Pharao 45 DM. Tel. 02373/62341

Austria! Suche Kontakte für Amiga und C64. 100% Antwort, In- und Ausland. A-3950 Dietmanns 136, Österreich, Tel. 02852/8403, Tom

Amiga! Suchen zuverlässige Tauschpartner für Amiga! Ruft an: Tel. 187577E oder 187579E in 3380 Goslar! Amiga

Zwei 13jährige Schüler ohne Geld suchen guterhaltenen, preiswerten Drucker für Amiga (nicht defekt). Call 0711/318956, Jens, ab 20 Uhr

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga. Gerald Thelen, Weberstr. 7, 5110 Alsdorf

Suche Assembler & Intromaker & außerdem Little Computer People (Amiga) + Street Hawk + Happys 83-88. Schreibt an: Maurice H., Berghauser 20, 4350 Recklinghausen

Amiga! Suche gute und schnelle Kontakte zu anderen Groups! Call: 0212/312149, Ingo, ab 18 Uhr. Greets to Aycis

Suche Originalspiele. Zahle bis 40 DM. Thomas Passarger, Oppenwehe 407, 4995 Stemwede 3

Verk. Orig. Elite, Populous, BT1, Hostages, R-Type, alle mit dt. Anleitung, Tauschpartner gesucht! Stadt Bern-CH, Bühlmann, Füllerichstr. 53, CH-3078 Gümlingen

Amiga 500 + Farbmonitor wegen Systemwechsel für 580 DM. Marcus Krone, Föhrenstr. 10, 4500 Osnabrück, Tel. 0541/123658

Hi Swappers! For good Amiga Contact send your Disks to: Amigator. P.O. Box 044454d, 2843 Dinklage. No lists! Disks 100% back

Verkaufe original Grand Monster Slam mit Anleit. für 40 DM u. Jeanne d'Arc für 20 DM. Holger Walter, Gartenstr. 1, 7317 Wendlingen

Suche Tauschpartner für Amiga-Games. Dauerkontakt wäre nicht schlecht. Schreibt an: Ludger Flohr, An der Bredde 22, 4353 Oer-Erkenschwick, 100& R.A.

Suche Tauschpartner i.R. Köln/Bonn. Biete orig. Populous, Powd, Cabal, Blod M. u.v.m. Suche Speichererw., Lernprg., Video de Lux evtl. Kauf. Flo, Tel. 02241/74527

Verk. TV-Sports-Footb. 40 DM, Zak McKracken 40 DM, Ultima 4 40 DM, Flight II 40 DM, Heros of the Lance 30 DM, Marble-M. 25 DM, usw. Tel. 089/1403732

Verkaufe Supergames in s. gutem Zustand. Sim City 512 50 DM, Defend o. Crown + Starglider 40 DM, Oil Imp. 49 DM (nie gebr.). An P. Klees, A/Landstr., CH-8955 OETWIL

Verk. o. tausche Indy-ADV., Kick off, Bards T. 2. Suche Rollensp./ADV. (SSI/Sierra, usw.). Kontakt Raum Bremen gesu. Tel. 04206/621, St. Bartels, H.-Roder-Str. 89, 2805 Stuhr 1

Suche Ishido für den Apple Macintosh (wäre besser, wenn es schon auf A-Max umkopiert wäre!). Tel. 02628/73632, (Claus). Rusteng. 17, A-2601 Sollenau, Austria

Original Amiga-Games, ca. 40 St., wegen Systemwechsel zu verkaufen. Liste gg. Rückporto bei A. Klopfer, Friedrichstr. 50, 7302 Ostfildern 4

Kaufe/tausche RS + Adventure (alte + neue) sowie AD&D Games! Angebote an: Michael Gisiger, Bergstr. 35, CH-4500 Solothurn. Nur Originale!

Suche Tauschpartner für Amigaspiele + andere Software. Schreibt an: Markus Ziegler, Neubadrain 12, CH-4102 Binningen

Verkaufe Amiga-Software. Liste gratis bei: Federico Belotti, Fachanlage 224, CH-7460 Savognin/Schweiz

Verkaufe TV-Tuner Philips AV-7300 für Farbmonitore mit CVBS für 160 DM. E. Pramstrahler, Grondelboden 23, I-39040 Kastelruth, (0039) 0471/706775

Wer Kontakt zu mir aufnehmen will, schreibt an: Prosch Thomas, Pfaffenschwendt 10, A-6391 Fieberbrunn, Austria

Hi Freaks, habt Ihr Top-Games zu Superpreisen? Dann schickt bitte eine Liste mit Preisen an: Patrick Stolba, Bahnhofstr. 12b, 6103 Griesheim

Verkaufe Originale: USS John Young mit deutscher Anleitung für 55 DM. F-16 Combat Pilot für 50 DM. W. Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen

Verkaufe original Rock'n Roll 40 DM, Slayer 10 DM, Earl Weaver Baseball 10 DM. Tel 06131/674753

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft aller Art, bin recht gut bestückt. Andreas Schneider, 02102/81792, 4030 Ratingen, Altenbrachtweg

Wer tauscht Superman und Garrison gegen Kings Quest IV. Tel. 05069/6885

Suche alte Infocom-Spiele. Originale in gutem Zustand, mit allen Beilagen, für C64 und Amiga. Preis VB. Tel. 02325/72606. Nach Marco fragen

Verk. div. Zeitschriften, Aztec C V3.6a, Drakkhen, ab 18 Uhr. Tel. 0541/17981

Munsters are searching for Members and Contacts! For swapping latest warez, please call: 0212/315175 and ask for Andre! Greets! Bal/MS

Verk. Space Ace 80 — Turn it 40, Kings Quest 1-3 80, Clown o Mania 50, Rockn Roll 50. Tel. 0911/515726, Stephan Valetopoulos, Hintermayerstr. 25, 8500 Nürnberg 10

Suche Amiga 500 (100% OK), so billig wie es geht. Schreibt mir sofort! H. Schlager, Staufenstr. 12, A-5110 Oberndorf, Amiga

Suche Tauschpartner in In- und Ausland für Amiga-Soft aller Art. Suche auch PC-Soft. Schreibt an Postf. 126587C, 4800 Bielefeld 1

Suche Tauschpartner: Für Amiga-Software. Tel. 040/860555

Suche: Bodokan, Tie Break, Kick off, Lost Dutchmann Mine, F-16, Great Courts, Lords o.R. Sun, The Champ u.a. Kauf und Tausch. A. Kliewer, Schulweg 28, 2879 Neerstedt

Ey, Bröselköppe! Ich fordere schnittige User zum feinsten IA-Softwaretausch auf. Crackhowyaliks! Olaf Drögemüller, Tel. 05147/1959

Suche Amiga 500 für ca. 600 DM, max. 3 Jahre alt, aber in gutem Zustand ohne viel Zubehör. Tel. 04961/5022! Verlangt nach Andreas

Tausche: Drakkhen gegen Rings of Medusa oder Dragonflight. Außerdem: Kult, Turn it, Ultima IV, Dungeon Master dt. gegen andere Games. Manfred, Tel. 04962/5989

Devpac 2.1 und Amiga-Assembler-Buch abzugeben. Tel. 02505/1967

Verkaufe folgende Originale: Gr. Monsterslam, Indiana Jones II-Adventure, Rings of Medusa, Super Cars, Archipelagos etc. Tel. 0721/67122

Suche Tauschpartner für neue Soft. Tel. 0911/82544 Hermann. Call or Die

Amiga-Erweiterungen Combitec. Verkaufe Festplatte 30- u. 60-MB-Speichererweiterung, Laufwerk 3,5" u. 5,25". Disketten 3,5". Tel. 0208/806421, ab 17 Uhr (Dirk)

Hi, here is Depode. Are you searching for a musician? Ok, call 02241/81374 or write to: Michael Kern, Lürmannstr. 13, 5210 Troisdorf 13

Suche Strategiespiele (z.B. UMS, Waterloo u.a.) und Adventure/Rollenspiele (Pirates, Pool of Rad) und Full Metal Planet, Midwinter. Tel. 06175/3340, Martin

Lernsoftware für meinen Amiga gesucht. Z.B. English, Mathe, Geographie, etc. Zahle 5 DM pro Disk. Michael Scheid, Kleestr. 34, 4840 Rheda-Wd.

Super-Amiga-Soft je 45 DM nur Originale. Starflight, Falcon, F-16 Mission, TVS Bask, Great Court, Indy ADV, Balance. H. Kronen, Buschstr. 256, Krefeld 415

Amiga-Originale! Verkaufe Indy 3 (ADV.) 45 DM, Blood M. 40 DM, Stormlord 35 DM, Rings of Medusa 45 DM. Schreibt an: Patrick, Postfach 5, 6419 Eiterfeld

Suche Softwareverkäufer, die Originale in Zahlung nehmen. Suche Tie Break, Pirates. Hallo, Herr Fischer und Uwe! Melden bei: 04502/73081, Stef.

Biete neuste Soft. Fordert Liste, habe Super Cars, It came from the Desert II, usw. Adresse: F. Lucio, Laufenstr. 2, 4226 Breitenbach/Schweiz

Verkaufe Originale: Starflight und Oil Imperium. Tel. 02523/7589, Michael, nur zwischen 15.30 und 16 Uhr

Amiga-Spiele gesucht. Schickt Listen an: Michael Rupprecht, Herrnhof 13, 8808 Herrieden

Suche für Amiga 2000 das Spiel Elite, möglichst in deutsch. Tel. 0228/454225

Kaufe günstige Amiga-Originale, auch Oldies wie Shanghai. Schreibt an Stefan Schäffler, Untere Dorfstr. 28, 8051 Kranzberg, Tausche auch Originale

Kaufen und verkaufen gebrauchte Amiga-Originalspiele (100% OK). Keine Raubkopien. Call: 02242/82313, Chris, 02242/7995, Markus, 18-19 Uhr

Suche für Amiga Original Anwenderprg. z.B. DPaint 3, Seka. Suche auch Bücher über Hardware-Programmierung. Horbarth, Zainschmiedeweg 74, 8972 Sonthofen

Private Kleinanzeigen

Verkaufe od. tausche Originale: Full Metal Plan. u. Microprg. Soccer (AM dt.), Pirates und Airb. Ranger (C64). Preis VB. Tel. 07821/38840, Martin, ab 19 Uhr

Suche kontaktfreudigen Computerfreak! Alter 15 bis 100 Jahre. Es lohnt sich. Schreibt an: H. Fabianek, Heubergstr. 44, 8229 Ainring 91

Amiga: Suche Top-Games aller Art! Kaufe und tausche. Schickt eure Listen an: Martin Fischer, Auf der Geige 13, 7637 Ettenheim 6

Tausche und verkaufe PD + orig. Soft. Liste gegen 1 DM Rückp. an M. Wilke, Staaderstr. 46, 2178 Otterndorf — Keine Raubkopien

Kaufen und verkaufen Amiga-Original-Spiele (100% OK). Keine Raubkopien! Call 02242/7995, Markus oder 02242/82313, Chris, 18-19 Uhr

Verk. Pipe Mania, Chambers of Shaolin, Dragon's Lair II, Sim City, Austerlitz, Interphase, Basketball à 40 bis 60 DM. Klaus Vill, Tel. 08271/6796

Gratis gibt es bei mir zwar nichts, aber ich suche noch Amiga-Originale. Wenn ihr was habt, call 02241/29295

MS-DOS-PCs

Verk. prof. Vokabeltrainer inkl. engl. Vokabeln für nur DM 15 auf 5,25"/DM 17 auf 3,5" Disk (in bar), Ivo Sele, Im Gütli 5, FL-9490 Vaduz

Tausche Originale: Loom (3"), Simcity (5"), Goldrush (3" + 5"), Metropolis (5"), Calgames (5"), Boulderdash (5"), Imp. Mission 2 (5")... Tel. 06142/44854 — Dirk

Verkaufe Schneider PC 1640 m. Monochrom-Monitor, 2 Laufwerke, Maus, Gem, CGA-Emulation Multiscreen u. MS-DOS 3.2 für 1500 DM, Tel. 08622/419

Kaufe (Originale) für meinen PC. Liste an Ralph Siegl, Eichendorffstr. 54, 7300 Esslingen

Verk. oder tausche PC-orig. (Indy; Larry; Populous; Sim City; KQ; Manhunter, etc.). Schreibt an: Wagenhäuser; Pfahlplätzchen 3; 8600 Bamberg

Verk. PC-orig. (ges. Verpackung; 2 Monate alt), Indy 3, Populous, Larry 1, Sim City, Manhunter 1, KQ1-3, zum halben Neupreis, evtl. auch Tausch, Tel. 0951/57993

Ich biete original Indy und wer bietet Populous oder Larry 3, Sim City, Virus, Full Metal Planet o. 50 DM? Daniel Enting, Tel. 02151/796784

Verkaufe PC-Games KQ I, II, III je 20, Apollo 20, Xenon II 45, Silpheed 45, Train 20, Bard's Tale 25, SQIII 45, PQI 30 ■ M. Feldmeier, Donaustr. 9, 8441 Reibersdorf

Verkaufe: Indiana Jones 3 in deutsch mit Spielstanddisk, auf 5¼ Zoll für 50 DM! Bei Interesse schreibt an: Marco Grubert, Wermuthweg 19, 1 Berlin 47

Suche Populous, Sim City, M1-Tank-Platoon. Ruft an: Oliver, Tel. 08141/80531

Verkaufe Euro-PC + CM 14 + 5¼"-LW + Maus + Gameport + Joystick + Works + MS-DOS 3.3 + 5 Sierra-Spiele + 1 Action-Game, NP 2900,—, nur 1 Jahr alt, VB 2300,—, Tel. 07171/75424

Wer kann mir eine Lösung zu Codename, Iceman, Colonel's Bequest und zu Black Cauldron schicken? An: Florian Fischer, Stockhausenweg 43, 6100 Darmstadt 13

IBM ★ PC-Spielefreak aus der DDR sucht Kontakte zu Gleichgesinnten zwecks Erfahrungsaustausch etc., Robert Lorenz, Goethestr. 64, DDR-5082 Erfurt

Suche intakte und günstige ADLIB- oder kompatible Soundblaster Soundkarte für PCs. Angebote an: Reto Müller, Höhenweg 9, CH-5734 Reinach

Verkaufe Loom 40,—. Suche Ultima 6, Iron Lord, Zak McKracken, Markus Buchberger, Tel. 089/6929983

Verk. Games für PC, z.B. Indy 3, Larry 1, B-Tech und viele andere zu Billigstpreisen. Manche Games schon ab 10 DM. Ruft an unter Tel. 07475/6269 (Hendrik)

Verkaufe original MS-DOS-Games — Xenon 2, Populous je 40 DM, Tetris 30 DM, Flight Simulator IV + Handbuch 80 DM, Tel. 08205/6510

Verkaufe Starflight I + Five-A-Side Soccer in 5¼" für 60 DM zusammen (Originalspiele), deutsche Anleitung! Tel. 0711/539417 (Florian)

★ Tausche ★ orig. Double Dragon 2 gegen Microprose Soccer oder Great Courts od. Indy 500 od. Facesoft od. W. Gretzkey-Hockey, nur Orig., Tel. 02206/5598

★ IBM ★ Suche Tauschpartner für PC (3,5). Schicke bitte Deine Liste an: Reto Nyffenegger, Langestr. 60, CH-3603 Thun, schreibe 100% zurück!

Suche für meinen PC preisgünstig: Ski or Die, Tie Break, Sim City, nur Originale! Call: 089/6133365

Suche für meinen PC Iron Lord, Hillsfar, Pharao und Midwinter (nur Originale), Tel. 09181/20796 Michael

Suche Omega! Diskformat egal. Biete bis 40 DM o. Indy 3! Stefan Lodders, Lupinenweg 8 a, 6972 TBB-Impfingen, Tel. 09341/5323 — eilt!

Tausche KHK KFZ-Kosten-Verw. gegen Indy Adventure oder Pipemania, Christoph, Tel. 04442/71632, ab 19.00 Uhr

Hercules-Karte mit Monochrom-Monitor für insgesamt 150 DM zu verkaufen, Tel. 02521/13261, Peter

The Black Cauldron, sehr billig abzugeben, für HGC, CGA, EGA, MCGA & VGA. Auf 1 x 3,5" & 2 x 5¼". Neu! Telefon: 09128/13025 (Christoph)

Wenn Du programmierst und in eine gute Gruppe einsteigen willst, dann rufe mal bei uns an. Tel. 0661/45681. Bitte frage nach Matthias!

Triton... sucht Programmierer aller Sprachen, die bei uns mitmachen... Ruf gleich mal an: Tel. 0661/45681! Frag' nach Matthias! Bis bald!

Selling — EGA Wonder-Karte EGA, CGA, Hercules auf jedem Monitor, bei s/w: Graustufen, diverse VGA-Modi für DM 350, call 02262/4103 (XT-Karte!)

Ultima I-IV gesucht, komplett, zahle fair! Schreib an: Jürgen Brunner, A-1100 Wien, Ada Christen G. 11/44/1

Verkaufe Carrier Command, Oil Imperium auf 5,25", Tel. 07763/6661 (Markus), Preis: VS

Suche Xenon II bis 40 DM, biete SQ III, Populous, Bard's Tale I (DM 50/40/20), Tel. 07586/5096 (18-20.00 Uhr)

Suche dringend EGA-Farbmonitor, zahle bis 200 DM (sFr.) oder tausche mit einem **neuen** Herculesbildschirm Marke »Visa«, Schweiz: 0049/564/54692 »Atekos«

Suche »Juke-Box« für die Ad-Lib-Soundkarte. Zahle bis 40,— DM. Schreibt an: Rüdiger Schwarzbeck, Paderborner Str. 60, 4790 Paderborn-Elsen

Hi, PC-Freaks ★ ★ verkaufe Originalspiele für PCs, z.B. Lei. III & L. II, SP. Q III, P.Q II, tausche auch Spiele! Schreibt sofort an Marcus Mollik, Am Ehrhamper Bruch 4, 403 Ratingen 5

MS-DOS: Verkaufe Scientex (wissenschaftl. Textverarb.) 399 DM, Strategie- und Rollensp. (Krynn, M1.. u. vieles mehr!) Tel. 09131/205520

Verk. Pirates 45,—, Larry I 30,—, Larry II 40,—, zus. 65,— DM u. Licence to Kill 45,—, Tel. 08241/3127 (Stefan), 19-21 Uhr (orig.)

Suche Spiele (besonders Adventures) für MS-DOS auf 3,25-Zoll Disks. Angebote an: Richard Pfeiffer, Treudelberg 88, 2000 Hamburg 65

Verkaufe Indy 3 Adv. für PC, drei Monate alt für 45 DM. Ruft an unter Tel. 06146/3809 o. schreibt an Roland Klak, Altkönigstr. 22, 6203 Hochheim, 14-20 Uhr

Biete Indy 3 für Sierra-Adv. (z.B. SQ3/KQ1, 2 u. 3/4) o. Ultima 5/6. Angebote an: Thomas Dingel, Idsteiner Str. 5, 5900 Siegen

Super-Sierra-Sound-Paket:
— CMS-Musikkarte + Software
— 2 Lautsprecher + Verstärker
— Leisure Suit Larry 3
nur 250,— DM, Tel. 0621/553038

Verkaufe oder tausche: Indy 3, Zak McKracken, Maniac Mansion, Prophecy, Heroes, Times of Lore, Hillsfar und Manhunter 2, je 50 DM, Tel. 02583/1635

PC contacts all over the world wanted to swap demos and soft. Write to control '90, J. van Moorst, Pascalstr. 71, 7323 EV Apeldoorn, Holland

Ich verkaufe original von Twilight's Rasom. Preis nach Vereinbarung. Habe auch Lust mit anderen Leuten PC-Games zu tauschen. Ruft einfach an unter Tel. 0441/53030

PD-Sammlung ca. 75 Disk f. IBM zu verkaufen für 120,— oder einzeln 4,—. Liste gegen 1,— Briefmarken, Frederic Schreiter, Laibachstr. 13, 6250 Limburg

Verk. Originale für MS-DOS: Larry 2, Kings Quest 4, Space Quest 3 je 50 DM, Blue Angels, Xenon 2 je 40 DM, Face off 60 DM, Tel. 08271/5592 ab 18 Uhr

Suche MS-DOS Originalspiele, möglichst unter Hercules-Karte und 5,25"-Disk lauffähig. Angebote an: Florian Dötterl, Benzstr. 7, 8092 Haag

Verkaufe Originale, 1A-Zustand: Testdrive 2 + Scenerydisk (60 DM), Zak McKr. (30 DM), Rac Lombard Rally (40 DM), Telefon 07044/7446 oder 7782

★ ★ ★ IBM-PC ★ ★ ★
Suche Tauschpartner für die allerneueste Software (N.O.), schreibt an: Daniel Pfeiffer, Gaußweg 14, 7082 Obernochen

Biete folgende Originale zum Tausch/Verkauf: Hereos Quest 60 DM, Champions of Krynes/Loom 40 DM und viele andere Rollensp. # Tel. 0221/432892

Nec Multisync 2, 1 Jahr alt, Top Zustand, technisch o.k., VB 850 DM, Tel. 07150/6638, ab 18.00 Uhr

Ich suche einen Tauschpartner für den IBM PC oder kompatiblen PC. Schreibt an: Dennis Brodt, Kellereistr. 10, 6730 Neustadt

Suche für AT M1; F16; Gunship; FS4; Their Finest Hour; usw., nur Originale! Kopien zwecklos, Angebote unter Tel. 07153/25075

● ● ● MS-DOS-Games-Club ● ● ●
Tausch, An- und Verkauf von Originalgames. Info anfordern: Tel. 089/3618339 (bitte Name + Adresse auf's Band sprechen!)

Wanted: PC Contacts
Control Soft, wants contacts to swap new games. Send List to: J. v. Moorst, Pascalstr. 71, 7323 EV Apeldoorn, Holland

Verk. PC-orig. Flugsim. 3 = 60 DM, Scenery-Disk 7 = 25 DM, F16-Combat-Pilot 50 DM, F16-Falcon = 60 DM, Defcon 5 = 40 DM, Cop VII PC = 30 DM, Tel. 05731/20298

Tausche und kaufe Originalspiele (5¼). Suche auch Tauschpartner. Listen an: Willi Hofbauer, Wittelsbacher Höhe 51 B, 8440 Straubing

Verkaufe für PC Larrry 3 (original)! VB 65 DM, Tel. 08841/99581

Verkaufe Originale für PC: Pool of Radiance, Curse o. t. Azure Bonds, Starflight I, Grand Prix Circuit u.a., je 30 DM! Tel. 0881/40926: Christian

Verkaufe original PC-Spiele: SQIII, Superstar Icehockey, Boulder Dash Const. Kit, Wizball, Sim City, Black Couldron (Sierra), Tel. 08679/6670

Verkaufe orig. MS-DOS-Spiele: Elite, Grand-Prix, Police-Quest 1, 688-Attack-Sub, je 40 DM, Cpt. Blood 30 DM, Tel. 04444/1719 Samst. nachm. o. abends

Suche Tauschpartner für PC (3½ + 5¼ Zoll-Disketten), Abs. Passer Michael, Lanserstr. 44, A-6080 Igls

Verkaufe Originale für PC, z.B. Champions of Krynn, Dragon-Wars etc., Torben, Tel. (DK) 0045/75150822

Suche Soundblaster-Soundkar. Biete 310 DM, Tel. 06361/8723, Carsten

Suche Tauschpartner für PC-Games. Ruft einfach mal an: Tel. 07154/5586 (Mathias), von 16-20 Uhr! Tschau!

Verkaufe Colonel's Bequest komplett, 5 Wochen alt, für 90 DM (VHB). Ruft an: 14-17 h, Tel. 07634/1769 (Christian)

Suche Tauschpartner für IBM! Habe ein riesen Angebot! Schreibt an: C. von Allmen, Grabenstr. 17, CH-3052 Zollikofen, Tel. 031/577179

Verkaufe für XT Irwin Tape-Streamer 420 mit Treibersoft und Karte: VHB 800 DM (mit 20 MB Tape), G. Wiebe, Dorfplatz 4, 2323 Stocksee

Verkaufe MS-DOS-Games, Alternate Reality 20 DM, Ace of Acces 20,— DM, Willow 20,— DM, Ultima V 50 DM, Their Finest Hour 50,— DM, Flugsimulator 4 80 DM, Ökopoly 90 DM od. tausche, Tel. 06142/57049

Verkaufe für IBM folgende orig. Spiele: Heros Quest, Kings 1-3, Kings of the Beach, Sim City, Interessenten sollen sich melden, CH-Tel. 01/9409001

Welcher Spielefreak hat Lust zum Tauschen von PC-Games? Tobias Polch, H. Neustadt 45, 3167 Burgdorf

Suche Tauschpartner auf dem PC, auch Kauf von Software, schreibt an H. C. M., Polakastro 29504D, 7050 Waiblingen

Suche zum Aufbau einer Softwarebibliothek PD- und Shareware. Angebote und Zusendungen an: Ralf Foit, Bleichstr. 8, 4040 Neuss 1

Verk. (5¼": Pool of Radiance (35,—), Cur. of Bonds (40,—), Öl Imperium (dt. 35,—), Elite (35,—). Suche Jean d'Arc (5", 30,—), ab 15.00, Tel. 030/3257510 (Benjamin)

Verkaufe: Indy 3, Zak McKracken, Maniac Mansion, Ooze, Emanuel, dt. Larry 1-3, engl. Populous, dt. Handb., nur Komplettpreis VB, 53 Bonn, Kölnstr. 189, Robert Schüler, Tel. 0228/656770

Verkaufe/tausche Original-PC-Soft, z.B. PQII, SQIII, Indy-Adv., Silpheed, Star Trek V u. a. Angebote an K. Reinecke, Lärchenweg 15, 3305 Veltheim

Biete: World Games, Fast Break, Wizball, Marble Madness, 25 DM je Spiel, tausche auch gegen Xenon II, Rock'n Roll, Indy, Tel. 07305/5104 — Robert

Suche PC-Orig. (5,25"): Tower of Babel, Indy 500 je 40 DM, Ishido, Loom, Sword of Samurai je 45 DM, Carsten, Tel. 06361/8723

Suche Software! Auch Tausch möglich. Schickt bitte Listen an: Clemens Schaber, Josef-Kainz-Str. 4, A-5020 Salzburg, Österreich

Suche Lösungen zu Zak McKracken und Hero's Quest. Martin Kreis, Madwiesstr. 6, CH-8461 Oerlingen, Schweiz

Verkaufe Larry 3 u. Space Rogue (alles Originale). Tel. 0271/75634 ab 18 Uhr

Verkaufe original MS-DOS Spiele, wie z.B. Codename Iceman, Space Quest III, Hero's Quest, Xenon 2, Larry III, Action Fighter, Indiana Jones Adv., Tel. 0208/675021

Rainer Möbus, Charlottenstr. 68, Wuppertal-1, totaler Anfänger, besitze Texas Instruments PC-MS-DOS V.2, 11, suche neue Programme u. kann nur VGA/EGA anschl.

Gesucht: Tetris, Arkanoid zu fairem Preis. Call: 089/8416594 (Marc verlangen)

Suche MS-DOS Original-Spiele, nur unter Hercules-Karte und 5,25-Disk lauffähig. Angebote an: Florian Dötterl, Benzstr. 7, 8092 Haag i.Ob.

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Private Kleinanzeigen

MS-DOS-PCs

Verkaufe original Indy 3-Adv. (5¼") für PC, Preis 35 DM, Jan Himmel, Tel. 04101/64725

IBM-Spiele: Imp. Mission II (40,— DM), L. A. Crackdown (40,— DM), Freedom (3,5 Zoll; 30,— DM), Tel. 0203/730247

Suche Kontakt weg. Einstieg zu 386er Fans! Info, Lit., Tips usw. nach Mögl. an Becker, 8781 Gräfendorf, Hauptstr. 14. Antw. garantiert — vielen Dank!

Ich verkaufe Originalspiele für PCs, z.B. TDII, PQII. Bitte Liste anfordern (+ Rückporto), Michael Mager, Sonnenweg 4, 7914 Pfaffenhofen

NINTENDO

Ich verkaufe einzeln oder zusammen Module wie Donkey Kong zu 35 sFr., Mach Rider zu 35 sFr., Rad Racer zu 45 sFr., Tel. CH-052/313761 M. Aerni, Schulstr. 184, CH-8413 Neftenbach

Suche und tausche Nintendo-Module, auch Jap. u. US, Tel. 08031/13692

Verkaufe Rad Racer (Nintendo) um 400 Schilling (58 Mark)! Manuel Esterer, Eugenmüllerstr. 35/15, 5020 Salzburg/Austria

Verk. Nintendo + 8 Spiele (Trojan, Ghost'n Goblins, Goonies II) mit vielen Tips + Karten! Tel. 0041/61/3313387, Basel

Verkaufe viele NES-Kassetten zum halben Preis, wie Metal G., Castlevania, Metroid u. andere, Tel. 0681/42233, Dennis verlangen

Verkaufe mein Nintendo inkl. 6 Module für 420 DM, Tel. 089/494198, fragt nach Harald

Tausche Metal-Gear, RaboWarrier, Castelvania, Icehockey, Kung Fu gegen andere Nintendo-Spiele, Tel. 0821/574666

Suche Nintendo-Spiele nur günstig! Kaufe Spiele wie z.B. Cobra Triangle, Tiger Heli, Life Force. Biete Alpha Mission für DM 60,—, ab 14.00 Uhr, Tel. 040/666688

Wanted: Verkaufe Nintendo + 8 Module sowie Track & Field II, Top Gun + RaboWarrier usw. für 500 Fr. oder tausche ihn gegen Sega-Master, David, Burgstr. 31, CH-9000 St. Gallen, Tel. 071/275009

Suche Life Force, tausche dagegen Section Z, Tel. 075/26057, FL-9190 Vaduz, Eggasweg 6

Tausche und verkaufe Nintendo-Games. Ruft an unter Tel. 061/9214762 (Schweiz), verlangt Marc. Im Angebot stehen: Ice C. Metroid, Excite B. Clu Clu L. Slalom u.a.

Verkaufe: Zapper + 1. Spiel, Gumshoe, 85 sFr., Thomas Karle, Tel. 0041/33/221509, Schweiz

Günstig! 20 Nintendo-Module zu verk., z.B. Cobra-Triangel, Mario 1 u. 2, Topgun, Zelda 1 u.v.a. ent. Spiele einzeln o. mit Grundgerät, Tel. 0511/627131, fragt nach Marco Janaschke

Ich verkaufe Nintendo-Games, z.B. Castlevania 1 o. 2, Metal Gear, Gunsmoke, Ikari Warriors, Rush'n Attack u.v.a. Meldet euch bei Frank, Tel. 07031/275196

Suche Nintendo-Gameboy + Software sowie Lynx und Sega 16-Bit! Tausche PC-Engine-Soft: Keckeis, Drususg. 2, A-6900 Bregenz (AUT/5574/25927)

Zu kaufen gesucht: Nintendo! Kann nur etwa 40 DM anlegen. Ruft schnell unter Tel. 0041/65/529135 (CH) an.

Verk. für Nintendo: Advantage 59,—, Ice Climber 14,—, Soccer 19,—, Modulbox (20) 19,—, Contra (U.S.) G&T (übernehme kein Porto) ★ ★ ★ Tel. 06120/7294

Verkaufe Nintendo + 6 Spiele (Popeye, Excitebike, Ice Climber, Mario Bros, Zelda 1 und Super Mario Bros 2) 560 DM, Neupreis: 820 DM! Tel. 06103/1783

Verkaufe NES + 12 Topspiele (z.B. Super Mario 2, Mega Man, Legend of Zelda 2, Punch out, Castlevania) für 750 DM, NP 1300 DM, Tel. 05242/42828

Tausche meine NES-Module Kid Ikarus, Zelda 2 gegen Ghosts'n Goblins und R. C. Pro am., Bänz Lüth, Dorfstr. 32, CH-3073 Gümligen

Verkaufe Nintendo Entertainement System mit Modulen (Zelda 1 + 2, Mario Bros, Ice Climber, Icehockey), Tel. 089/171532 oder 089/1784849

Verkaufe NES + 3 Module für VB 250 DM oder Tausch gegen PC-Engine, RGB oder Lynx + Zuzahlung! Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Sehr billig zu verkaufen: Nintendo-Videospiel mit 4 Spielen (Castlevania, Punch-out, Trojan, Ice Climber). Schweiz: Tel. 061/871490, Michael Martini

Suche Super Mario Bros. 3, zahle bis 120,— DM. Ruft an: Tel. 0211/332873 und verlangt David

Suche im Raum Stuttgart Tauschpartner von Nintendo-Spielen, Tel. 0711/468536, ab 20.00 Uhr

PC-ENGINE

Wer tauscht PC-Engine RGB oder Lynx gegen Master-System mit 12 Games oder NES + 3 Games + Zuzahlung? Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

Suche Spiele für die PC-Engine. Schreibt an: Marco Marzinkowski, Karlstr. 16, 4350 Recklinghausen

Suche Module, z.B. PC-Kid, Tiger Heli usw. sowie Sega-Mega-Drive mit Modulen, z.B. S. Shinobi, Tatsujin, Forgotten Worlds, Kazuma 2, Tel. 02622/83517

Verkaufe PC-Engine RGB, Color Booster und 5 Spiele für nur 600 DM, Nintendo, Joystick und 4 Spiele für 350 DM. Tausche M. Drivespiele, Tel. 08395/7205

Kaufe/tausche/suche: PC-Engine, Heavy U., Leg. Axe, Gunhed. Habe: Mr. Heli, Shinobi, Cyber C., Ninja W., Bloody W.! Dennis L., Asperheide 16, 4902 Bad Salzuflen 5

Verkaufe: PC-Engine (RGB) + Joystick XE-1 Pro + 5 Playeradapter + Mr. Heli + World Court Tennis + 2 weitere Spiele, VB 600 DM, neu, Tel. 04107/7876, ab 19 Uhr

Verkaufe RGB-PC-Engine + 2 Pad + 5 Player-Adapt. + 6 Spiele. Angebot an Alexander Bauer, Avenariusweg 3 B, A-4020 Linz, Österreich

PC-Engine: Suche CD-ROM (300,—) + Somsom II + R-Type II + Shinobi + Cybercore + Paranoia + PC Kid, etc., zahle bis zu 50 % des Neupreises! Tel. 04127/1567 (Nicod)

Suche: Nectaris-Modul. Angebote an Frank Stender, Zehntenweg 18, 4018 L'feld, Tel. 02173/80704 (ab 17 Uhr), zahle sehr gut!

Suche möglichst billig PC-Engine mit Spielen, Tel. 0541/2346

Verk. PC-Engine Games: Tales of Monsterpath 40 DM, Gunhed 70 DM, Alien Crush, Space Harrier, Victory Run, Legendar Axe, WC-Tennis je 60 DM, Te. 0731/76834

Suche 5 Player Adapter für PC-Engine und die Games Nectaris/Gunhed (je 60 DM). Ruft an unter Tel. 07461/6955 (18-19 h) und auch Dungeon Explorer

Suche ständig PC-Engine-Spiele (z.B. W.-C.-Tennis, Galaga 88); suche Tauschpartner für PC-Engine im Raum SW/KG/NES; Tel. 09708/1518 ab 18 Uhr

PC-Engine-Spiele und Zubehör gesucht, auch Tausch. Detlef Rollauer, Schw. Allee 47, 2400 Lübeck 1, Tel. 0451/42018, öfters versuchen

Verkaufe PC-Engine, 5 Spiele, z.B. Tennis, Nectaris, 5 Pl. Adapter, 4 Joy Pads, NP 1169,—, VB 800,—, Tel. 07163/7727

Suche PC-Engine Tauschpartner! Habe u.a. Neutopia, Kato + Ken u. Sonson 2. Suche auch günstig Mega-Drive-Module! Tel. (0441) 44161, abends

★ Austria ★
Verkaufe RGB PC-Engine + Dragon Spirit + Galaga + Vigilante + R-Type I + Wonderboy, Tel. 04242/29060, abends

Wer verkauft mir die PC-Engine Fanzeitschrift Nr. 1/90 u. 3/90 für 20 DM, Tel. 06027/5403 (Andreas), ab 17 Uhr

RGB PC-Engine m. 3 Joysticks, 2 Turbo-Sticks, 5 Playadapter, 2 Spielen Sonson II und Whining Shot kompl. für nur 450,— DM, Tel. 05608/1397 Lars Weide

Suche: PC-Engine (RGB) + div. Module (Mr. Heli, PC-Engine usw.) für max. 250,— (für PC-Engine). Ingo Biesenthal, Amselweg 8, 7204 Wurmlingen

Suche PC-Engine o. Sega-Mega-Drive (RGB-Vers.), kann leider nur 100 DM zahlen. Übernehme auch Porto. Bitte nur nach 16 Uhr anrufen, Tel. 07055/408

Verkaufe PC-Engine RGB Standard + Spiel für 330 DM, Tel. 07951/22939, Fr. + Sa. ab 15 Uhr

PC-Engine Super! Kauf + Tausch, suche: Mr. Heli, Dungeon Expl. Shinobi etc., habe: Gunhed, Tiger Heli etc., Chris Brunner, Pf. 1125, 8313 Vib.

Verkaufe, tausche, kaufe Module für PC-Engine und Sega 16 Bit. Kaufe auch ganze Spielbestände sowie Konsolen auf. Also ruft an unter Tel. 02622/83517 (Klaus)

Spiele und Kontakte (auch Clubs) für die PC-E. gesucht. Suche auch Sega-Mega (PAL), Tel. 0228/666716 (Till), T. Brückner, Pfarrer-Schn.-Str., 5300 Bonn 1

Verkaufe PC-Engine und Sega-Mega-Drive-Spiele, 50 % bis 70 % des Neupreises, Tel. 02858/6422, verkaufe Gameboy + 5 Module

PC-Engine: Verkaufe RGB Version mit 3 Modulen, Preis VB. Suche andere HU-Cards, z.B. PC-Gengin., Tel. 02622/83517 (Klaus)

Leicht def., PC-Engine, 5 Spiele (Galaga '88, Wonderboy, Sonson 2, Dungeon Explorer, Mr. Heli) zu verkaufen — Tel. 09499/843 (Robert), (Stefan) ★ ★ ★ EILT! ★ ★ ★

SEGA MEGA

Suche Megadrive-Module gegen Tausch 2 : 1 mit Master System Modulen! Tel. 089/4392568 (Andreas)

● ● ● Go Clubbing! ● ● ●
Unser Club sucht Mitglieder aus BRD, CH und A. Bieten Euch mehr, als andere! Info: T. O., Währingerstr. 24/24, A-1090 Wien

Suche günstig Sega Mega Drive, wenn möglich mit Spielen, nur wenn 100 % o.k., Holger Lipouschek, Moos 16, A-9132 Gallizien

Suche Sega-Mega-Drive-Module. Kaufe, verkaufe, tausche, Tel. 0212/15629 Jürgen

Sega Mega Drive, RGB + 1 Modul 350,— DM + PC Engine + 5 Module 650,— DM zu verkaufen, Tel. 0431/641670, ab 18.00

Tausche und kaufe ständig Sega-Mega-Drive-Games! Besitze immer die neuesten Games. Tel. 02043/42309 (ab 16.30 Uhr), Gilbert Brune, 4390 Gladbeck

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★
Top Angebot!
Nagelneues Super Shinobi zu verkaufen, noch nicht benutzt, Preis: 120,— DM, Tel. 06022/8352

Verkaufe oder tausche Module für das Sega-Mega-Drive. Habe z.B. Super Shinobi, World Cup Soccer und Ghouls'n Ghosts, Tel. 04841/64548

Sega-Mega-Drive + Super Shinobi, Preis: 550 DM, Alter: 2 Wochen + Alex Kidd, Tel. 05223/3037

Suche Ken North + Adapter für Sega-Master-Module, Tel. 08142/17369

Suche diverse Sega-Mega-Drive-Module bis 70,— DM, möglichst aus Raum Berlin, Tel. 030/6227556

Suche und tausche Spiele für Mega und Master. Suche auch Zubehör und ganze Spielstände, öfter versuchen, Tel. 0451/42018

Kaufe und tausche Module für das Sega-Mega. Habe Programme wie z.B. Super Shinobi, Kayjaku II, Golden Axe (kein fester Tausch). Tel. 0621/557810

Verkaufe Kujakuoh 2, Golden Axe, Super Shinobi und Herzog 2 für 80,— DM pro Stück, Tel. 0711/232504 (Guido)

Suche Sega, 16 Bit, mit Modulen, z.B. Super Shinobi, Golden Axe, New Zealand Story sowie 2. Joypad. Verkaufe auch Module. Also ruft an: Tel. 02622/83517, Klaus

Sega-Mega-Drive-Spiele zu kaufen oder zu tauschen gesucht, Tel. 0228/317236

Suche Sega, Nintendo, PC-Engine + Sega-Mega-Drive-Module + Konsolen, Tel. 0431/641670, Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1

!!! Schweiz !!!
Verkaufe Alex Kidd und Altered Beast, je 55,— sFr. Schreibt an: Marco Nenadal, Bleichestr 20, 4900 Langenthal

Suche für Mega-Drive: Golden Axe, Phantasy Star 2, Kujakuoh 2. Angebote unter Tel. 04131/51651 (Christian)

Suche SMD und Module, z.B. Super Shinobi, Tatsujin, GG 2, Kazuma, Golden Axe, Altered Beast, Super Hang On, New Zealand Story, Tel. 02622/83517

Suche Module für das Sega-Mega-Drive. Angebote erbittet: Florian Fräter, Schnitgerweg 21, 2307 Strande, Tel. 04349/736

SEGA MASTER

Sega Master + 2 Pads + 1 Stück, 1 Jahr, 11 Spiele: u.a. Woby 3, Alex, 3 Rampage, Alien Syndrome, Woby 2, Quartel, zus. DM 800,—, R. Schlichting, Tel. 04721/49739, Heinr. Grube 39, 2190 Cuxhaven

Kaufe/tausche sämtliche Module/Spiele für Sega-Master-System. Fast sämtliche Spiele sind vorhanden, Tel. 07131/403982

Verkaufe Sega-Master + Monitor + Lichtpistole + 4 Module, Preis für alles zusammen ca. 400 DM (tausche auch gegen Amiga Software). Tel. 0208/870227

Join the Club! Unser Club bietet 25 Seiten Clubzeitung, Hotline, Gewinnspiele, News u.a. Info: T. O., Währingerstr. 24/24, A-1090 Wien. Join us!

Suche für das Sega-Master Spiele (z.B. Golvellius, Shinobi, Wonderboy 3), tausche dagegen andere Sega-Spiele, Tel. 07174/5758 Thomas Grames

Verk. Sega-Master, 3D-Brille, Dauerf., Joystick, 19 Games (W. Boy II, III; A. Kidd III usw.) 650 DM, Neupr. 2100, verk. auch billiger, Tel. 07720/7619, ab 13.00

Suche Sega; Sega-Mega-Drive; Nintendo + PC-Engine-Module, Roger Kerber, Rendsburger Landstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/641670

Verkaufe die Sega-Master-Spiele: Space Harrier, Astro Warrior, Pit Pot, Afterburner für je 30 DM, Anfragen an Tel. 07309/3911

Sega-Master-System mit Hang-On und 8 Modulen wie Golvellius, R-Type, Wonder-Boy usw. inkl. 2 Sega-Control-Stick für DM 500,—, Tel. 02445/7455

Sega-Master für 160 DM und 60 verschiedene Module zu verkaufen, Tel. 04521/71497

Sega-Module zu verkaufen und Konsole, 20 verschiedene Module, z.B. Wonderboy III, Tel. 04521/73263 (Andreas)

Sega-Master-System + Spiele gesucht. Kaufe auch ganze Modul-Sammlungen auf, Tel. 04521/73263 (Andreas)

Sega-Master und Spiele gesucht, Tel. 04521/71497

Suche Spiele für das Sega-Master-System, Rainer Stocker, Fluhmattstr. 8, CH-6033 Buchrain

Helft mir! Suche die Lösungen der Spiele Phantasystar und Miracle Warriors. Lösungen an Andreas Seibert, Henrich 25, 7519 Oberderdingen 1

Verkaufe Sega-Master + 6 Spiele, VB 350 DM oder tausche gegen PC-Engine oder Mega-Drive, beides PAL. Christoph Wagner, Falkenbergerstr. 25 G, 315 Peine

Verk. Sega-Master-System mit 8 Spielen (Wonder-Boy III, Golvellius, Power Strike u.a.), DM 350,—, Tel. 089/3133161, ab 16 Uhr

Sega-Master + 15 Spiele, z.B.: Afterburner, Govellius, R-Type usw. + 1 Joystick und Joypad zu verkaufen, bin ab 20 Uhr zu erreichen: Tel. 06235/5359

Sega-8 Bit: Ich besitze das Spiel Shooting-Gallery und tausche es gegen Monopoly, Tel. 06187/25437

Verkaufe Master-System mit Joystick, Phaser, 3D-Brille und 9 Spielen, Preis ist VS. Tel. 0711/7776252

Tausche Sega-Master + 14 Spiele + Monitor + Nintendo-Sp. gegen Amiga 500 + Monitor oder ohne. Suche auch Tauschpartner, Tel. 02421/54374 Düren (Dieter)

Verkaufe Sega-Master mit 9 Spielen für 700,— DM (z.B. Wonderboy III, Aleste, Rocky). Hjalmar Joffre Eichhorn, Focksweg 34 A, 2403 Hamburg 95, Tel. 040/7434628

Sega: Verk. Wonder Boy II, Golvellius, Thunderblade u.a. für je DM 35; Zillion, S. Harrier, Great Golf u.a. für je DM 30; Tel. 0671/43316 Jens

Verkaufe billigst 50 Spielmodule für das Sega-Master-System, schon ab 25,— DM, Tel. 0831/94272

Verkaufe Sega-Master-System (6 Monate alt) mit Light Phaser, 3D-Brille, Spiele, Competition Pro 45, RGB-Kabel, komplett 550 DM, Tel. 0831/93723

Private Kleinanzeigen

Wer verkauft mir Spiele für das Sega-Master-System? Tel. 05207/87269

Sega-Master-System mit 18 Spielen zu verk. Light Phaser u. 3D-Brille, nur zusammen zu verk., Tel. 04321/528444

Verkaufe Sega-Master + 7 Spiele (+ Hang On + 2 Hebeln). Für 270 DM, Spiele inkl. Lösungshilfen 280 DM, Tel. 0821/528121, Sascha Simon, Rosenaustr. 11, 8900 Augsburg

Sega-Master: Verkaufe Miracle Waro., Transb., Penguis L., Rastan, Lyb. Huster, Ramboß + Teddy Boy für je 35 DM! Tel. 02351/50499

Wer verkauft mir Spiele für das Sega-Master-System? Suche vor allem Alexkidd I + II, Phantasiestar, Wonderboy II + III, Outrun usw., Tel. 04221/23123 — Ingo

Ich suche Double Dragon und Wonderboy auf Sega-Master-System. Angebote an: Christian Bur, Chemin du Compois 39, CH-2533 Evilard, Schweiz

Suche für das Sega-Master die Spiele Rampage und Double Dragon. Biete dafür Rocky und W. Soccer. Schreibt an: Dong-Hun Lee, Wilhelm-Waldeyer-Str. 14, 5000 Köln 41

Verkaufe Sega-System mit 12 Modulen (u.a. Y's, Wonderboy 3) komplett mit Lightphaser und Rapid Fire für 650 DM! Oder Tausch g. PC-Engine, Tel. 02202/37609

Verkaufe Sega-Master-System + 22 Module + 6 Joypads + 2 Rapid Fire Units + Light Phaser, alles mit Anleitung u. Verpackung, nur 799 DM, NP 2250 DM, Tel. 06246/6741, Markus

Tausche Shooting Gallery gegen Monopoly für das Sega-Master-System, Tel. 06187/25437

Sega-Master und 30 Spiele, nur 999 DM, Spiele auch einzeln, Tel. 0561/8700618 (Joe)

Sega-M.-System mit Joyst. u. 14 Spiele (Alex Kid I; II; Wonderboy I; II; Golvellius usw.) 650,— VP, Tel. 08294/534

ATARI ST

CH: ST-Originale Ultima V 64 Fr., Spherical, Honda RVF je 44, STOS-Basic 50, STOS-Sprites 29 ferner o. 5 MB steckb. 260/620 ST nur 180,—, Tel. 081/273461

Suche für ST Infocom-Textadventures (guterh. Originale mit Verpackung + Beilagen), Henrik Dittmann, Gartenstr. 11, 2802 Syke, Tel. 04242/50881

Verkaufe alte Originale, z.B. L.S.Larry I 25 DM, Skull-Diggery 17 DM, World's Greatest of Epyx (3 Spiele) 30 DM, Tel. 0201/583347 (Dirk)

520 ST: Suche Spiele aller Art, bes.: Adv., Baller., Simulator. Habe nur einseitige Floppy, Tel. 040/7105831 (So.), Carsten Wagner, Große Freiheit 92, 2 HH 50

Verk. Xenon 2, Mipr. Soccer (à 25 + NN), Stargilder 2 (18 + NN). **Suche** RVF, Chamb. o. Shaolin, Rings o. Medusa (à 30 + NN)! Tel. 0871/65430 (Stefan), 18-20 Uhr

Suche Sim City zu kaufen oder tauschen. Habe Balance of Power 1990, nur Originale + Anleitung, Tel. 0207/733247 Marc

ST: Suche original Bubble-Bobble und Tracker (zahle bis 25,— DM pro Spiel. U. Leiss, Am Beilstück 30, 4600 Dortmund 50

Verkaufe SF354 für 70 DM, Tel. 0551/83233 bei, Uwe melden

Atari ST — Suche Wizball, Bio Challenge, nur Originale. Biete Speedball, Weird Dreams, Total Eclipse, Heroes of Thel., Tel. 0221/6801897 ab 17 Uhr

Biete Oids oder Waterloo für Microsoccer, Rings of Medusa, Kaiser oder Sim City, Tel. 04191/1783

Computerclub ST-World sucht noch Mitglieder! Wir führen auch Sierras, Indy... Verkauf/Tausch und kostenlose Info unter Tel. 089/3174874 (Redaktion)

Suche Bloodwych, Rock'n Roll, Kaiser, Hanse, Oil Imperium u.a. für Atari ST. Zahle 30,—, J. Bullenkamp, Landhausstr. 12, 7290 Fds. T., Tel. 07441/84677

Vedrkaufe ST-Originale: Alle 30 DM. Wargame Conset, Jinxter, Gauntlet, Bard's Tale, Roadwar, schreibt an Michael Maronde, Weichselstr. 24, 5090 Leverkusen 1

Verkaufe ST-Originale: Alle 30 DM. Elite, Autoduel, Airball, Wizards Crown, Phantasie 3 u.a. Schreibt an: Michael Maronde, Weichselstr. 24, 5090 Leverkusen 1

Private Kleinanzeigen

Verkaufe, tausche und kaufe Atari ST Spiele, auch Beginners. All Originals, ab DM 5,—, also the very latest P.O.Box 776, 2995 ZJ Heerjansdam, Holland

Atari ST: Suche und habe das neueste! Contact me: M. Böck, Häherstr. 15, 4200 Oberhausen 11 (100% zuverlässig)

Achtung! Verkaufe Atari 2600, Konsole + Zubehör + 6 Games für nur 125 DM, ST-Floppy SF354 für 85 DN, North & South (orig.) 40 DM, Tel. 09561/34169

Verk. 68000 8-11/87, 1-3/88, 68000 ST 4-6-7-9/88, ST 1-6-9-11/87, 1-5-7-8/88, Special 2-9/87, Sonderh. 22, je 3 DM, 20 öS, A-Tel. 3527842 Wien

Biete Ultima V 50 DM, Universe 3 45 DM, Soft 45 DM, Tau Ceti 25 DM, Turbo C Profi Pack 245 DM, GFA Assembler, neueste Version 1.3 89 DM, Tel. 0421/380998

Suche Xenon 2, Spherical oder Stormlord, biete Warp, auch Tausch, Tel. 02283/74713, Ben

Verkaufe Space Quest II + III, Starflight, Stellar Crusade für je 35 DM, Tanglewood u. Capitän Blood je 15 DM, Mega Max Modula 2 für 225 DM, Tel. 06181/431389

Hallo ST-Freaks! Verk. orig. Kaiser 50,—, Populous 35,—, Pirates 35,— uvm. Suche: Sim City, Ökolopoly, Gratis-PD-Liste anfordern unter Tel. 0871/51695, ab 18.30 Uhr

Verkaufe Zak McKracken + Lösung für 50 DM (Ladenpreis: 80 DM), Originaldisk, Auer Florian, Jodlbauerweg 26, 8399 Tettenweis, Tel. 08534/1209

Tausche/verkaufe Originale: Amazon, Galdregons Domain, Legend of Diel, Alternate Reality, Time of Lore, Kampf um d. Krone, Tel. 06074/50708

Verk. ST-Originale Wizball, Blasteroids, Pawn, Typhoon, Roadrunner, Leaderboard, Thrust, Super Sprint, Bard's Tale, Sil. Service, Tel. 05181/1491

Verk. ST-Originale: Jump-Jet für 30 DM, Galdregons Domain für 50 DM, Michael Hoffmann, Tel. 07454/4268. Wer kann mir Cosmic-Pirates erkl.?

ST — ST

Suche Software, Tel. 07541/51913, Thomas

Suche Tauschpartner für ST. Wenn möglich, aus Schaumburg, Tel. 05721/76956 (14.30-20.00 Uhr), Marcus verlangen

• • • Verkaufe für ST: • • •

Microprose Soccer (dt. Anleitg.) 40 DM, Virus (Zarch) 35 DM, Street Gang 25 DM • Tel. 0881/2268, Uli, ab 18 Uhr

Tausche Originale! Suche: Ultima V u. Battlehawks 1942. Habe: Afterburner, Typhoon Tompson, Grandprix, Th. Filser, Römerstr. 5, 8939 Igling

Suche für Atari ST Gauntlet 2, Microprose Soccer und Street Fighter, zahle für jedes Spiel 40 DM. Ruft zwischen 18-20 Uhr an, Tel. 02636/1513 Sascha

Verk. leicht defekten 520 STM mit SF354 u. Zak McKracken ab 200 DM, Tel. 0281/53713

Suche Progr. für C64 u. Atari ST. Schickt Listen mit Preisangabe an: Dirk Junge, Am Sandberg 15 a, 5653 Leichlingen 1, suche billig Atari 400, 48 K

Private Kleinanzeigen

Verkaufe meine Floppy (1 Jahr) 354 für 100 DM ★ suche auch Tauschpartner für ST. Write to: Stephan Peselmann, Priggenhagen, 4558 Bersenbrück

Hi Guys! Suche dringend: ST-Soundenhancer (Software), zahle gut! Contact me under Tel. 09227/7482 (Michael) 18-19 Uhr

Verkaufe Atari ST Originale: Rings of Medusa (35), Kult (30), Populous-Datadisk (20), Jagd auf roter Oktober (20) usw., Tel. (0271) 354711, call Sascha

Suche für ST: Adv. & Rollensp. (nur Originale), speziell: Ultima 5 (60 DM), Infocom's, Indi. Jones Adv., Tel. 06151/163853 (Andreas)

Anfänger sucht Programme und Kontakte aller Art. Schreibt an Marco Kornrumpf, Oldenkoterstr. 2, 4426 Vreden, Tel. 02564/6203

Habe bereits etwas ältere ST-Originalsoft. Verkaufe diese spottbillig, bin aber auch zu Tauschgeschäften bereit. Ruft an bei Tel. 02401/3539! Bis dann!

Suchen Kontakte im In- und Ausland auf ST/Mega/STE/TT: T-B-C, Postfach 30, CH-8617 Mönchaltorf, Schweiz, Hauptinteresse: DEMOS!

Verkaufe: Rings of M., Populous, TV S. Football, Indy 3 (Adv.), Police Quest 2, Xybots, Fish, uvm., je 35 DM, Tel. 0771/7990

Verkaufe: Cpt. Blood, Battle Ships, Kings Quest 1-3, Hostage je 30-40 DM, Xybots 50 DM, Ultima 2 20 DM (alles Orig.). Bitte nach 16 Uhr anrufen, Tel. 07055/408

Verk. orig. oder Tausch: Pirates, Zak Mc Kracken, Oil Imperium, Midwinter VH. Suche Falcon, Flight Sim. oder Chaos Strikes back, Tel./BTX 0251/218389

PD — Habe, tausche, suche nur Grafik + Sound. Liste bei Frank Brasche, 85 Nürnberg, Am Stadtpurk 91, anfordern. Verkaufe 286er, Preis VB!

ST

Suche Intro-Maker für Atari, Tel. 040/6027573 or 040/6014307! Atari ST!

Möchte Chase H.Q. gegen z.B. Stunt Car Racer, Powerdrift, RVF, Player Manager tauschen. Andreas Glaser, Mainstr. 17, 8711 Nordheim (Originale) ★ ST ★

Verkaufe Originale: King's Quest 1-3 für je 20 DM, Call 05642/6702 Christian

Suche ST-Spiele! Biete für gute Games 25-30 DM, für super Games 35-40 DM! Schreibt an Philipp Flack, Loftbekkamp 46, 2000 Hamburg 65

ST

Suche Intro-Maker für Atari, Tel. 040/6027573 or 040/6014307! Atari ST!

Suche Kontakt zu programmierenden STE-Besitzern (GFA-B.-Assembler)! Heiko Gemmel, Kormoranweg 33, 4230 Wesel

Verkaufe Atari 2600 mit Modulen und neuen Joystick Quick Gun Turbo 2 Super für 150 DM. Martin Klepper, Hördt 27, 8358 Vilshofen

Verkaufe original Software: Bard's Tale, Hellowoon, Populous 40,—, Oids, Crazy Cars 1 30,—, Swooper 20,—, Frank Erz, Feldstr. 11, 5552 Morbach

Telefon-Modem + Kabel RS232C + Software Atari XL, neuwertig, 1200 Baud, VB 220,—, Tel. 0201/741646

Private Kleinanzeigen

S. Orig.: Elite, Kings Quest, P.O. Raidance, Sim City, STOS, Captain Blood, Tel. 04462/5548 Volker

S. Orig.: D. Master, Chaos Str. Back, Populous, Ultima V, R. of Medusa, Starflight I + II, Tel. 04462/5548, Volker Greimann

Tausche Powerdrift-Original gegen RVF Honda-Original (ST). Tel. 05109/1582 nach Marco fragen

Wir suchen Grafiker/Musiker für unser Programmierteam, evtl. im Raum Neuss/Düsseldorf, Frank Klingemann, Am Hoverkamp 129, 4044 Kaarst 1

Österreich: Atari ST-Software, P.L., Payergasse 7/25, A-1160 Wien, T. 0222/4208912 ab 18 h

Verkaufe: Atari 520 ST + Floppy SF 314 (2seitig) + Mouse + Soft, Preis: 600 DM/100% o.k., M. Werner, s'Heerenbergerstr. 97, 4240 Emmerich, BRD-Tel. 02822/1236

Mausliebhaber! Alte/kaputte Mäuse gesucht (Ami/ST/PC) — zahle bis 5 DM + Porto (100%), Niels Harder, Kirchwerder Elbdeich 274 a, 2050 Hamburg 80

Verkaufe, tausche, Top Atari-ST-Originale. Habe z.B. Xenon 2, Chaos Strikes Back. Ruft an unter Tel. 08803/5559, PS: Suche War in middle Earth u. andere!

Holländische ST-Freaks sucht Kontakte zum Tauschen von Programmen (PD, Midi, Spiele usw.), Rob Nengerman, Gaandery 19, NL-7211 GD Eefde, Holland

Biete kostenlose PD-Software und Tauschpartner für s/w- und Colorsoftware für Atari-ST gesucht: Blacky, Postfach 61, A-9026 Klagenfurt, Österreich

Suche ST-Originale (zu kaufen oder im Tausch), z.B. Kick off, Oil Imperium, Pirates, Fugger, Mic. Soccer, ST Car Racer etc., Bernd Wiedemer, Tel. 07844/1839

Verkaufe ST + 1 MByte + ROM-TOS, SM124 + SF314 + 40 Prgs. + zus. Hardware + Literatur, näheres u.a. auch den Preis bei Patrick, Tel. 08532/1883

Orig. Where the Tim Stood Still 29 DM, Pawn 30 DM, Legend o. t. Sword, je 39 DM, Balance of Power 36 DM und noch mehr Spiele, Tel. 02053/40761

ST ★ ST ★ ST ★ ST

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Atari ST/STE, auch Anfänger (100% Antwort), M. Springer, Glockengießerstr. 53, 8058 Erding

ST-Besitzer sucht Tauschpartner für Games (einseitig). Sendet Eure Listen (wenn's geht) an Andreas Kellerhals, Alpines Institut, CH-3775 Lenk i.S.

★ ★ ★ Schweiz-ST-Schweiz ★ ★ ★

Tausche ST-Games. Listen an: Sascha Briggen, Äschstr. 114, CH-6123 Ebmalingen

Verkaufe folgende Originale: STOS the Game Creator (80 DM), Jungle Book (15 DM) und Power Drift (40 DM). Verkaufe noch HP-Modulator (100 DM), Tel. 04123/2983

Atari STE-STE-STE. Suche Kontakte zu STE-Besitzern, evtl. Clubgründung, Demos f. STE. Anfragen: B. Bernbom, Postf. 1141, 2250 Husum, Tel. 04841/63637

Ich suche dringend die neueste Software für den ST. Angebote an: Müller Albert jun., Hauptstr. 13, 8909 Wiesenbach. Sende gleich Disk — zahle je 10 DM.

Suche, tausche, verkaufe Originale! Habe z.B. Falcon, Kick-off, suche: Tiebreak, Ultima V, Rings of Medusa, Rainbow Islands, BTX/Tel. 06101/41283

Suche RGB-Monitor Philips CM 8833 oder HF-Modulator für Atari ST, Tel. 02622/80465 (Frank)

Suche immer Software für Atari ST. Sendet Eure Listen an Thomas Vornweg, Liliencronstr. 22, 4100 Duisburg 1

Suche noch Tauschpartner für Atari ST, Tel. 032896 C in 7950 BC/Riss., nur Mo-Mi

Suche Tauschpartner; verkaufe STOS (Game-Basic) + deutsches Handbuch (300 Seiten) für DM 100 (NP 130,—), Frank Müller, Ursfelderstr. 49, 5014 Kerpen 4

★ ★ ★ Atari ST ★ ★ ★

Tausche Originalspiele: Populous, Indy 3 uva. Suche: Dungeon Master, Kult, Pirates, Maniac Mansion, Tel. 08389/462

Möchte PD-Club gründen. Schreibt an: Michael Szivatz, Neubaugasse 10, A-7053 Hornstein, 100% zuverlässig! (Nur Atari ST!)

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

ATARI ST

Verkaufe, tausche und kaufe Originalspiele. Habe Battletech, Weird Dreams, Silkworm, Kult uvm., B. Monien, Maccostr. 79, 59 Siegen 1, Tel. 0271/355297

Keyboard Yamaha DSR 2000, 12 Midi-Befehle, 100 Sounds editierbar m. Echogerät u.v. Zubehör f. 1400 DM zu verk. (NP 3500,—), Tel. 07321/24878

Suche und tausche ST-Soft-PD, Spiele, Anwender usw. Liste an Peter Penz, Hobrechtstr. 43, 1000 Berlin 44 oder Tel. 030/6944627

Suche Kick off, Kings Quest 2 + 4 und Oil Imperium. Zahle gut (nur Originale). Tel. 0531/360803 (call Tobias), Mo-So 16.00-20.00 Uhr

Verkaufe alte und neue Spiele (auch Spiellösungen). Ruft einfach mal an! Tel. 06188/3297 (Marco)

Suche/tausche Originale. Suche: Starflight, ST-Math, Champions of Krynn, Sargon 4, Loom. Habe: Wishbringer, Ps. Chess, Tel. 089/400403 (ab 19 h)

Suche günstig PC-ditto zu kaufen; Angebote an: J. Schmaußer, Gertrud-von-Le-Fort-Str. 36, 8700 Würzburg

ST ★ ST ★ ST
Verkaufe Atari 520 STM + 1 MB Laufwerk + 21 Spiele (Xenon II, The Games Summer Edition) für nur 499 DM, Tel. (02633/96136)

Neu Lynx Neu Lynx
Verkaufe 1 Spiel + Lynx für 498 Fr., jedes weitere Spiel 98 Fr. Infos ab 18.00 Uhr, CH-Tel. 034/220105, auch PC-Engine etc. lieferbar

Verkaufe: Priates, Indy (Adv.), Ultima 5, Space Q. 3, Police Q. 1 + 2, Demos Winter, Wizards Crown, Corruption, Beyond Zork u. andere, Tel. 09732/2729

Suche Shoot'em up Construction Kit! Biete 20 DM oder tausche gegen Starglider 2 oder UMS, nur Original! Call 05642/6702 for Christian!

Bin neuer ST-Fan, suche Spiele auf dem ST. Bitte sendet mir Eure Listen mit Preisen. Martin Pfeffer, Wißstr. 26-28, 4600 Dortmund 1

Verkaufe Originale: Carrier-Command, Elite, Falcon (dt.), R-Type, Speedball, Tracker, Virus 40 (?) DM, Digit Paint II 45 DM (üb. 50 Funkt.), Tel. 0591/52648

KONTAKTE

Suche Adventure-Rollenspiel und Simulationsfreaks. Suche auch Borderzone (Amiga), Wolfgang Unger, Günserstr. 3 B, A-2700 Wr. Neustadt, Tel. 02622/535674

Verkaufe: 16 Happy-Computer, nur gesamt, ohne Porto für 40,— DM, alles heil — M. Rembarczyk, Julius-Brecht-Str. 5, 2300 Kiel 14, Tel. 0431/729019

Wanna swap with us the hottest PD-Wares! Call Tel. 07541/72164 (Bernd)! Mega Power Designs Proudly! Only C-64! Only cool guys and no lamers! MPD! MPD!

Suche CPC-Games auf Kass. u. Floppy, Farbmonitor od. MP2 f. 464. Zahle gut! Liste mit Preisen an: W. Junk, Gartenstr. 6, 5561 Hontheim

Suche Power Play 6/88 in gutem Zustand. Bezahle vollen Kaufpreis. Tel. 02374/74921, Thorsten verlangen, ab 15 Uhr

Suche Rollenspielerinnen oder solche, die es gerne werden wollen, in Hessen. Bitte schreibt mir. Michael Bädorff, Am Donnersgraben 17, 6336 Solms

SEGA — SEGA — SEGA
Wer ein Sega (SMS/MD) hat und kein Clubinfo von uns anfordert, ist selbst schuld! T. O., Währingerstr. 24/24, A-1090 Wien

Suche Tauschpartner für C64 im Ruhrgebiet (NRW), aber auch von anderswo! Schreibt an: Thomas Lang, Lützowstr. 96, 4200 Oberhausen 11

Wahnsinn! Das absolute Muß für alle Sim.-Flieger. Verk. original Starfighter-Pilotensitz. mind. DM 2300,—, Wendisch, v.-Brandt-Str. 15, 8229 Laufen

Habe neueste Software: Test-Drive II usw. Suche Tauschpartner für neueste Top-Software. Schreibt an: Norman Schiller, Hülserstr. 210, 4150 Krefeld 1

Wer schenkt armem Bauernjungen seinen C64 mit Floppy? Kann auch fast müllabfuhrreif sein. Wäre toll, wenn er noch funktionierte. R. Ott, Dorf, CH-8843 Oberiberg

Yo Pals! TEQ/X-Rateo is here. I'm searching cool and fast contax! Only legal stuff! Dial: 04191/6890, ask for Macho!

If you've got the Pokes — I've got the Pics. Grafiker sucht Programmierer. M. Drechsel, Pallasstr. 85, 4620 Castrop-Rauxel

Are you a Coder or Musican? We need a Coder and a Musican for a C64 for User-Group! Than call 02461/5876 (Alex)

An alle Amiga-Freaks! Suche Tauschpartner. Habe die neuesten Spiele wie 688 Attack Sub. Schreibt an M. Jäger, Am Rosengarten 4, 4100 Duisburg 18

Wer wird seinen Computerschrott nicht los? Dann packt Eure Pakete und schickt sie an Michael Herrmann, Gonneberger Ring 11 a, 2351 Trappenkamp

Verkaufe CPC6128 + Farbmonitor + Datasette + Joystick + ca. 50 Hefte + Software (75 orig.), VB, Molz Bernhard, Tel. 06544/9091, Bölterweg 2, 6572 Oberkirn

Searching for cool Swapper or cool Contact wanted: Coder, Grafik man or Musician. Write to Postfach 1263, 5442 Mendig, Atari ST only

PC! Wir suchen Programmierer, die in unsere Gruppe einsteigen wollen. Hast Du Interesse? Ruf doch mal bei uns an! Tel. 0661/45681

Lifetimes: neue Mailbox in NRW! Noch (!) nicht ständig besetzt. Zu erreichen mit 300, 1200 und 2400 Baud. Die Nummer: **(02361) 373214**

Cobra! Cobra! Cobra!
Für Sega 8 + 16 Bit, NES-Europe USA + Japanese-Version, Gameboy + PC-Engine: Test's, Tips, Pläne: Liste von: Cobra, PO-Box 6, CH-4012 Basel

Verkaufe Spielelösungen für den ST, Amiga, PC und C64. Liste gegen Rückporto bei: Hanno Koop, Hohe Leuchte 43, 3550 Marburg

Suche (z.B. Navy Moves), biete, tausche MSX-Software. Biete Hilfestellung bei Problemen, Peter Lechner, Juslg. 29/22/12, A-1210 Wien

Verkaufe für CPC: Disks! Typhoon + Salamander für je **15 DM**, Tel. 06253/7618

Suche Software f. Amiga 500, besonders Explora/Super Hang on/Winter-Olympiade 88, J. Heek, Tel. 0711/8568534

Suche Computerspiele-Poster aller Art. Verkauf an: Daniel Bögner, Kurzebracker Weg 32, 1000 Berlin 27

Programmierer mit Kenntnissen für C-64/PC in Assembler, Pascal + Basic gesucht. Programme an: Mastersoft, Geilenkirchener Str. 2/3, 5135 Selfkant 1

Suche Tauschpartner auf C64 und Amiga! Schickt Liste an: Robert Biemel, Hauptstr. 58, 5112 Bäsweiler 2 oder ruft an unter Tel. 02401/52055

Anfänger sucht Kontakte für Amiga, 100% Antwort. Wenn Ihr mir aus meiner Krise helfen wollt, schreibt an: Sascha Brinks, Alte Lübecker Ch. 36, 2300 Kiel

Suche alle Power Plays bis Nr. 12/89 (99% o.k.) (1 DM), Christian Janiesch, Tel. 0441/66069

Suche das Power Play Sonderheft Nr. 1 »Die besten Spiele 1989« (es sollte 100% o.k. sein), Christian Janiesch, Tel. 0441/66069

Sog. CPC-User sucht Kontakte zu Anwender und Spielern zwecks Tips, Tausch und Spiel. Briefe an Dirk Beckel, Usastr. 13, 6370 Oberursel 1

Suche Tauschpartner für C64 Software und Spiele etc. Listen an Ralf Sand, Jahnstr. 85, 1000 Berlin 47, Tel. 030/6257157! Freue mich auf jede Liste!

Atari VCS 2600-Kassetten ges., evtl. auch Tausch mögl., Tel. 09406/559

Erfahrungsaustausch! Rollensp., Strategie, Adventure (PC, 64'er). Wer Interesse hat, melden bei: Volker Bröss, Hauptstr. 68, 5439 Gemünden/WW.

CPC-464-User sucht zuverl. Tauschpartner. Habe super Spiele. Adresse: R. Scharinger, A-5101 Bergheim 140, Tel. 0043/0662/538664, Kass. + 3" Disk

Suche Kontakte zu anderen Amiga-Usern. Schreibt mit Liste an: Jann Rodenbäck, Münkenlander Weg 6 a, 2943 Esens

Hi Cracks and hottest on C64, have you the newest Stuff on C64? If yes, then you call me. Please no lamers. I want only hottest. Tel. 0208/895211

Atari-2600: Kassetten mit Hülle sowie Keyboard Contr. gesucht, Tel. 02381/400136

Suche Power Play Nr. 10/88. Kauf oder Tausch, Stefan Klement, Jägerstr. 45, 8673 Rehau

Suche Amiga-Maus (100% o.k.), zahle bis 45,— DM! Suche auch Tauschpartner für Amiga-Soft. Ruft ganz schnell an bei Tel. 0228/651562 (Benny), danke!

Verkaufe Atari VCS 2600 mit 2 Joysticks und 8 Spielen mit Anleitungen und Packungen, auch einzeln, VB, Spiel: ca. 20 DM, Konsole: ca. 90 DM, Tel. 05642/6516

Suche Tauschpartner für Amiga. Suche Loom, Klax u.a. Lists o. Disk an: Timo Penkert, Osterholder Allee 9, 2080 Pinneberg, habe: Chicago 90, New Zealand

Ich suche Coder, Grafiker und Composer, um ein Spiele- und Demo-Projekt zu realisieren. Ich swappe auch PD-Soft. Please call (Timo) 05254/4345! Only C64!

Fear is search for hot contacts on amiga or C64. Call us fast under 05161/47723. Greets to: Illusion Fusion an dall the other!

Interceptor of RXS is searching for good Demo-Contacts! Write to: Andreas Timmermann, Zeppelinstr. 9, 6108 Weitestadt, only Disks! 100% back!

Modula-2-Kontakte gesucht (Amiga, Spieleprogrammier.), Ilja Känzig, Weingartweg 1, CH-6205 Eich, Benchmark-Comp., Hi to Schwin-Soft!

Verkaufe Star LC-10 Colour inkl. Farbband, Interface, Handbuch, ca. 1000 Blatt Endlospapier. Informationen telefonisch unter 02177/2108 (Franz), Österreich

Zahle 100 DM für Sega Game Music Vol. 1 (CD), 80 DM für Platte, Tel. 08336/1517 (Mike)

Berlins größter Segaclub Fullstop sucht Mitglieder, Jahresbeitrag: 15,— DM. Service: Clubjournal, Tips, Tricks usw., näheres unter Tel. 030/6876765

Verkaufe 15. 64'er Zeitungen von 7/88-9/89, nur komplett. Statt 97,50 DM nur 50 DM (inkl. Porto u. Nachnahme). Tadelloser Zustand, Tel. 02183/6207

Cocoon is always searching hot contax! To swap Games'n Demos, call 040/773934 (Blue)! No Lamers! C64-Disk

Stop! Amiga- + MS-DOS-Tauschpartner gesucht. Habe das Neueste! Liste an Jörg Riedo, Gutschstr. 30, CH-6313 Menzingen, Schweiz. Antwort garantiert!

Suche Kontakt zwischen Atari ST-Usern, zum Erfahrungsaustausch, Spieletausch... Schreibt an: Manuel Hefti, Unterdorfstr. 21, CH-9113 Degersheim

We searching for new contacts on the C64? Tel. 04191/1890 (ask for Jesco)

Hi! I'm looking for contacts on C64 and MS-DOS-(PC). Call me 0441/301375 W. Germany (Michael)

Verkaufe CPC6128 + Farbmonitor + Drucker Panasonic KX-P1080 + Software + Joystick + Literatur, 600 DM VBH, Tel. 08158/8205 (Florian)

Stop! Amiga- + MS-DOS-Tauschpartner gesucht. Habe das Neueste! Liste an Jörg Riedo, Gutschstr. 30, CH-6313 Menzingen, Schweiz, Antwort garantiert!

Suche Kontakte (Briefkontakte) mit 11- bis 14jährigen, die einen Amiga besitzen. Ich bin 12 Jahre jung und spare auf einen Amiga. S. Karl, Egerstr. 2, 8411 Wenzenbach

Suche doppelseitiges Floppy + Tauschpartner für den 520 ST, schickt Eure Listen an Andreas Kellerhals, Alpines Institut, CH-3775 Lenk i.S., Schweiz

Hey, Capt. Beam (Sascha)! Schreib' mir mal. Hab' Deine Adresse nicht! J. Steveker, Am Strootbach 8, 4450 Lingen, Grüße von Mr. Eggbiter! Ciao!

Suche die Power Play-Ausgaben 3/88, 6/88, 10/88, 5/89. Angebote unter Tel. 07307/22206

The Flash-Power Crew sucht zuverl. Kontakt zu Crews und Leuten mit new Stuff! C-64! Schreibt an: Thomas Heisig, Normannzeile 12, 1 Berlin 41

Wer hat noch orig. Software für SX Spectrum und würde sie mir billig verkaufen? Thomas Hooge, Böhlstr. 14, 6730 Neustadt 1

Suche Spiele für meinen Apple IIgs. Angebote an: Christoph Buss, Im Weidengrund 27 c, 4030 Ratingen 1

Der ultimative Videospielclub sucht neue Mitglieder. Zeitung mit Tests, Tips + Tricks aus Japan! VGC, A. Knauf, Sander Str. 28, 5060 Berg. Gladbach 2

Tauschpartner für C64 ges. Habe viele Topgames! Listen an: Carsten Grund, Zum Wellerstal 14, 5927 Erndtebrück, 100% Antwort!

Verkaufe: Datasette mit massig Spielen + Happy Computer-Hefte von 1985 bis heute. Ruf an unter Tel. 02327/15402

C-64 ★★ Computerclub ★★ C-64
sucht Mitglieder aus ganz Deutschland. Viele Vorteile. Info: Tel. 06563/8611 (nach 15 Uhr)

1. Berliner Fan-Club für Sega-Sega-Mega-Drive u. Nintendo-Spieler »Double Trouble« sucht Mitglieder aus ganz Deutschland. Berlins bester! Tel. 030/6849816

Suche die Ausgaben 3/90 und 4/90 des 64'er Magazins! Daniel Schaller, Tel. 02371/26494

Suche alte Ausgaben von Power Play (bis 2/90). Zahle 1 DM pro Heft. Angebote bitte an Gerold Schmid, Mooswaldstr. 15, 7858 Weil/Rh.

Suche Kontakt für C-64, der mir immer neue Spiele oder Demos besorgen kann, zum Tauschen oder ich kaufe, wenn es nicht geht, Tel. 04191/1890

Suche Tauschpartner für C64! Speziell: AD & D, BT, suche: Lösungen f. AD & D, greets to IPG, TAM and SIBY 2, Tel. 06551/542 (SIBY)

Computerclub STARSOFT
sucht Mitglieder (Info gegen frank. Rückumschlag): STARSOFT, Pfaffenbergstr. 54, 6750 Kaiserslautern.

Postspiele! Fantasy + Manager. Fordert Infos an. Frankierter u. adressierter Rückumschlag. M. Glandenberg, Liboriusstr. 115, 4650 Gelsenkirchen

Suche Tauschp. für Amiga + ST. Habe Games wie Larry 3, Xenomorph Stand 1.4.90, contact me with our List: Bernhard Maul, Margarethenstr 32, 5450 Neuwied 22

Postspiel Weltmacht: Politik, Wirtschaft, Spionage, Militär, etc. Anleit. 3 DM bei Jörg Junges, Karl-Janssen-Str. 62, 6620 Völklingen

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1 000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

POWER TIPS

ZUM SAMMELN — RAINBOW ISLAND

AMIGA

Damit Ihr Euch auf den Regenbogen-Inseln besser zurechtfindet, haben Thomas (Bub) Wellner und Oliver (Bob) Hauschild aus Freiberg fleißig Items gesammelt und ihre Erfahrungen aufgeschrieben. Bub und Bob, let's go!

— Schuh: Man wird schneller.
— Gelber Topf: Die Regenbögen werden schneller geschlagen.
— Roter Topf: Ein Regenbogen wird zusätzlich geschlagen (max.3)
— Gelber Stern: Sterne werden nach oben geworfen.
— Roter Stern: Sterne werden nach oben und unten geworfen.
— Rosa Halsband: Bei jedem Sprung werden Sterne nach oben und unten geworfen (max. 10X)
— Blaues Halsband: Sterne fallen vom Himmel und zerstören Gegner.
— Kreuz: Blitze fallen vom Himmel und zerstören Gegner.
— Gral: Zerstört alle sichtbaren Gegner.
— Lolly: Man wird von einer Fee, die die Gegner zerstört, beschützt.
— Bunte Zauberflasche: Vier Bälle zerstören die Gegner.
— Mantel: Man ist unverwundbar.
— Stock: Regenbögen hinterlassen Punkte.
— Weißer Stab: Man erhält einen Hinweis.
— Oranger Stab: Man erhält einen Hinweis.
— Uhr: Lähmt alle Gegner.
— Zauberbuch: Bub und Bob bekommen Flügel.
— Gelbe Kanne: Alle versteckte Gegenstände verwandeln sich in 10000-Taler-Säcke.
— Rote Kanne: Fünf 100000-Taler-Säcke fallen vom Himmel.
— Diamantenkette: Die gleiche Funktion wie beim Einsammeln der Diamanten in der richtigen Reihenfolge.
— Schnuller: Laufen, Springen und Regenbogen werfen bringt Punkte.
— Roter Punkt mit Stern: Vierer-Regenbogen für immer!
— Glöckchen: Wenn Bob über einen versteckten Bonusgegenstand läuft, dann klingelt es.

POWER TIPS

ZUM SAMMELN — NEUROMANCER TEIL 2

C64 · AMIGA · MS-DOS

— Man sollte den Mönch beim Tempel ernstnehmen und den "Holy Joystick" suchen (bei Finns im Holographics), dann bekommt man vom Mönch die "Zen"- und "Sophistry"- Skillchips.
— Die meiste Software (außer Drill 1.0) aus Finns Holographics bekommt man umsonst in einigen Datenbanken (beispielsweise in der Loser-Datenbank). Allerdings hat Finn auch einige Skillchips auf Lager.
— Im Restaurant findet man Emperor Norton, der neben "Skill Chips" auch "Upgrades" verkauft.
— Den "Coptalk"-Skillchip kauft man bei Larry Moe im Microsofts-Shop. Er ist wichtig, wenn man den Cop im Dunut-World-Cafe befragt.
— Julius Deane kennt die Paßwörter aller japanischen Firmen, außerdem hat er seltene Chips. Er kann den Upgrade durchführen, den man dringend für die Jagd nach dem Cryptology-Chip braucht (wird allerdings teuer).
— Im Asanos Hardware-Shop bekommt man ca. 20 Prozent Rabatt auf alle Computer, wenn man ihn fragt, warum Crazy Edo ihn ein Schwein nennt. Auf seine Gegenfrage antwortet man, daß man nur Gutes über Crazy Edo gehört hat. Asano will jetzt wissen, ob man Edos Freund sei: Darauf antwortet man, Edo müsse gehörig getreten werden. Asano erklärt, es sei eine Ehre, einen so weisen Menschen zu bedienen und verkauft seine Computer billiger.
— Wenn die Knete nicht reicht, hier einige Alternativen zum Body-Shop:

Im Pax-System auf den Anruf von Armitage mit der eigenen Kontonummer antworten (10000 Credits) oder in die Hosacorp einloggen. Dort trägt man sich als neuer Mitarbeiter ein (einfach Namen und Kontonummer überschreiben). Man geht als Hosaka- Mitarbeiter in den High-Tech-Sektor von Chiba zur Hosaka Corporation und bekommt 10000 Credits als Wochenlohn.

Die letzte Alternative zum flotten Organhandel: Mit Battle

POWER TIPS

ZUM SAMMELN — SUPERCARS

AMIGA

Wenn man in "Supercars" eine erfolgreiche Rennfahrer-Kariere anstrebt, muß, neben dem Können auf der Straße, auch die Ausrüstung des Wagens stimmen. Holger Hestermann aus Bonn weiß die richtigen Sprüche, um im Laden die Preise zu drücken:

— Are you a scruffy piece of string?
— Are you taking me for a sucker?
— Are you trying to ripp me off?
— Could you reduce the price, please?
— Cant we compromise?
— Come on, were both businessmen.
— Does it have a petrol-tank?
— Does it come with a garrantie?
— Do you take cheques?
— Does the imredefluidulator works
— Does the car use unleaded?
— Does it run on nuclear power?
— Don't be draft, Frogface!
— Don't push me.
— Go ahead punk, make my day.
— How is the sub-frame?
— Heads or tails?
— Hmm, I'd like to think about it.
— How about a round of golf?
— Have you got the time?
— How about a few drinks at the pub
— Has the car got rust?
— Hmm, I did want some extras.
— Hey, I am paying cash, you know.
— How much???
— It is fitted with CAT?
— I'd need a second mortgage.
— I've been driving in my car.
— I've got a cat called Garfield.
— I should report you to the T.S.A.!
— I ought to knock your lights out!
— I get a better deal from Al apone.
— I could murder a curry.
— I'm a lumberjack.
— I can't really find that much.
— I used to know your mother.
— Is there a doctor in the fish?
— Is that a wig you are wearing?
— I've got a garage.
— I don't suppose you'd give me the car.

POWER TIPS

ZUM SAMMELN — NEUROMANCER TEIL 1

C64 · AMIGA · MS-DOS

"Neuromancer" und kein Ende: Das Hackerepos hat es Euch so angetan, daß die Fragen sich immer noch häufen. Hier noch einmal ein paar Antworten. Wenn Ihr nicht alle Datenbanken im Cyberspace findet, kann Euch Johann-Josef Brilka aus Troisdorf weiterhelfen:

Noch ein paar Tips, die den Einstieg erleichtern:
— Erstmal in PAX einloggen und ein wenig Geld auf den Kreditchip übertragen. Dann die Spaghetti zahlen und zu Shins Pawnshop gehen, um das Terminal abzuholen. Shin will das Ding unbedingt schnell loswerden; das sollte man als armer Consolen-Cowboy ausnutzen.

Name		Cyberspace	Zone
Asano Computering	(keine AI)	16/112	0
Cheap Hotel	(keine AI)	112/112	0
Panter Modems	(keine AI)	224/112	0
World Chess	(AI)	160/ 80	0
Costumer Review	(keine AI)	32/64	0
Regular Fellows	(keine AI)	108/ 32	0
Psychologist	(AI)	96/32	0
Chiba City Police	(keine AI)	288/112	1
Free Matrix	(AI)	352/112	1
Central Justice	(keine AI)	416/112	1
Tozoku Imports	(keine AI)	480/ 80	1
Int. Rev. Service	(keine AI)	272/ 64	1
Software Inforcemen	(keine AI)	352/ 64	1
Gentleman Loser	(Keine AI)	416/ 64	1
Copenhagener Uni	(keine AI)	320/ 32	1
East. Sea. Fiss.	(keine AI)	384/ 32	1
Nasa	(AI)	448/ 32	1
Hosaka Corp.	(keine AI)	144/160	2
Musabori	(AI)	208/208	2

NEUROMANCER TEIL 2

Chess 2.0 in die World Chess-Datenbank einsteigen und in den Tournament-Modus gehen.

Hier noch eine Aufstellung aller Ais und ihrer Schwächen:
— Morphy 160/080 Logic
— Chrome 096/032 Philosophy
— Sapphire 352/112 Sophistry
— Hal 448/032 Logic
— Xaviera 288/208 Phenomenology
— Gold 336/150 Philosophy
— Lucifer 112/416 Logic
— Sangfroid 112/480 Phenomenology
— Wintermute 384/416 Sophistry
— Phantom 320/464 Battlechess 4.0
— Musabori Ind. 208/208 Hemlock 1.0
— Alard Tech. 432/464 Kuang Eleven

Falls immer noch Fragen auftauchen, wie zu erwarten ist, (schön schwierig, gell?), schreibt bitte an:

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort Power-Tips
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

RAINBOW ISLAND

Jetzt noch ein paar Taktiken, wie man die Endgegner besser in den Griff bekommt:
— Spinne: Einmal hochspringen, einen Regenbogen schlagen, diesen Regenbogen auf die Spinne fallen lassen und nach rechts oder links laufen. Wiederholen, bis die Spinne das Zeitliche segnet.
— Hubschrauber: Man wartet, bis der Hubschrauber tief über den Boden fliegt, springt auf den rechten Absatz und schlägt Bögen, bis der Flieger abdreht. Nun wieder Regenbögen und rauf auf den rechten Absatz. So lange wiederholen, bis der Schrauber abtrudelt.
— Dracula: Hier braucht man den Dreierschuß und den gelben Topf. Einfach in die linke Ecke stellen und so lange Regenbögen schlagen, bis der Vampir besiegt ist. Dabei nicht bewegen, sondern Augen zu und feuern.
— Sonne: Zuerst die Minisonnen abschießen; nun hinter der großen Sonne her und fleißig Bögen werfen. Man sollte nie am Boden einen Bogen schlagen, sondern erst hochspringen.
— Am Anfang drei- bis viermal hochspringen und Regenbögen werfen. Bevor Doh zum Schuß kommt, schnell zur Mitte oder an den Rand laufen. Ist man den Schüssen entkommen; in der Mitte hochspringen und einen Bogen schlagen. Auf Doh fallen lassen. Hier ist Schnelligkeit wichtig, weil das Wasser zügig steigt.



— Die Taktiken für den Endgegner von "Robot Island" müßt Ihr selber ausknobeln, damit Ihr auch noch etwas zu tun habt.

NEUROMANCER TEIL 1

— Als nächstes sollte man seine Hotelrechnung bezahlen. Ein echter Hacker kann das, ohne einen einzigen Kredit rauszurücken. Einen günstigen Terminal-Anschluß findet man im "Gentleman Looser". Das Mädchen in dieser Bar hat einige wichtige Informationen und Gegenstände.
— Comlink 2.0 bekommt man von Crazy Edo, wenn man ihm seinen geliebten Kaviar besorgt (beim Zimmerservice in der Cheapo- Datenbank bestellen und im Hotel abholen).
— Shiva hat einen "Guest Pass" für das Matrix Restaurant (nach "Pass" fragen).

Auf der nächsten Karte geht's weiter.

Name		Cyberspace	Zone
Fuji Electric	(keine AI)	112/240	2
Hitachi Biotech	(keine Ai)	32/192	2
Bank of Berne	(AI)	336/160	3
Screaming Fist	(keine AI)	464/160	3
Turning Regestry	(keine AI)	432/240	3
Defense. Adva. Res.	(keine AI)	336/240	3
Free Sex Union	(AI)	288/208	3
Sense/Net	(keine Ai)	48/320	4
Gridpoint	(keine AI)	160/320	4
Bell Europa	(keine AI)	384/288	5
I.N S.A.	(keine AI)	448/320	5
Gemeinschaftsbank	(keine AI)	304/320	5
Nihilist	(keine AI)	416/368	5
Bank of Zürich	(keine AI)	336/368	5
KGB	(AI)	112/416	6
Mass Biolabs	(AI)	112/480	6
Tessier-Ashpool	(AI)	384/416	7
Phantom	(AI)	320/464	7
NEUROMANCER	(AI)	432/464	7

SUPERCARS

— Is the car insured?
— I think it's started to rain.
— Make me a better deal than that.
— Not for a rustbucket like that!
— Oh, I say that's not very spiffing.
— This parrot is dead.
— That's a fair gift.
— Too much!
— That's about as far as snow white.
— That's excessive!
— That's unfair!
— That's a good one, ho ho ho!
— hmm...Ehrr...Ehmmm...
— Ullo John, got a new Motor?
— What colour socks are you wearing?
— Would you like a banana?
— What is the air speed of a swallow?
— Won't you take less?
— What are you trying to make me for?
— You know, you aint half mean!
— You've got moths in your wallet.

Leider funktionieren diese Sätze nicht immer. Ihr müßt halt ausprobieren, ob der Verkäufer sich auf Eure dummen Sprüchen einläßt. Aber eine bessere Bewaffnung und ein stärkerer Motor sind der Mühe wert, oder?

Hier noch einmal die richtigen Extras, die Ihr zum "Siegen" braucht:
— Track 2: Power Stearing
— Track 3: Power Stearing, Spin Assist
— Track 4: Power Stearing, Spin Assist
— Track 5: Side Armour, Spin Assist, Power Stearing, Front Missile
— Track 6: High Speed Ticket, Side Armour, Spin Assist, Rear Missile
— Track 7: Spin Assist, Power Stearing, Turbo Charger, Side Armour, Rear Missile
— Track 8: High Speed, Spin Assist, Rear Missile, Side Armour, Turbo Charger, Power Stearing
— Track 9: Power Stearing, Rear Missile, Spin Assist, Front Missile, Turbo Charger.

Zwei Code-Wörter, um in einem höheren Level einzusteigen:
— ODIE
— BIGC

ZU KURZES BILDERBUCH

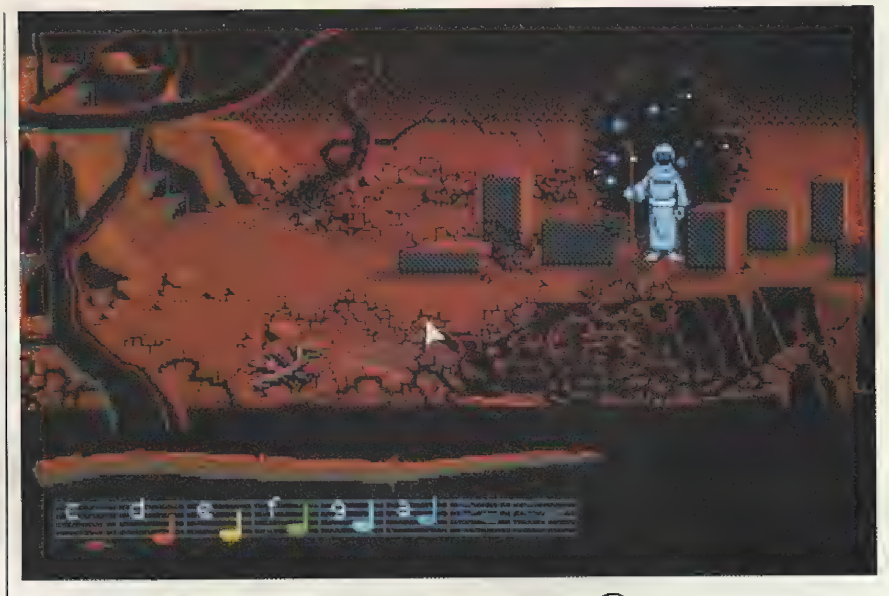
Loom

Mit einem knappen halben Jahr Verspätung erscheint das langerwartete "Loom". Das Grafikabenteuer stammt aus der Software-Schmiede von Lucasfilm Games; ergo gibt's eine gut ausgetüftelte Fantasystory mit jeder Menge Stimmung. Die Geschichte in Kürze: Der junge Bobbin befindet sich einsam und verlassen auf der Insel der Weber. Mit einem Zauberstab bewaffnet macht er sich auf den Weg, die Verschollenen wiederzufinden und der Welt Frieden zu geben. Die Reise führt ihn zu Schäfern, Glasmachern und sogar Drachen — junge Weber leben gefährlich. Wer sich ausführlich über die Geschichte informieren will, sollte in *POWER PLAY* 4/90 nachsehen; ein Interview mit Programmier Brian Moriarty und Grafiker Marc Ferrari finden Sie in derselben Ausgabe.

Bei Loom wird, im Gegensatz zu herkömmlichen Abenteuerspielen, außer dem Namen des Spielstands kein Wort getippt. Das Adventure ist komplett mausgesteuert. Bobbin wird mit einem Mausklick an den Ort geschickt, an dem der Zeiger steht. Dabei umläuft er automatisch alle Hindernisse. Will man einen Gegenstand manipulieren, so bedient man den Zauberstab, der sich am unterem Bildschirmand befindet. Je nachdem, wo man mit der Maus auf den Stab zeigt, erklingt ein Ton. In Kombination entsteht so ein Zauberspruch; versucht man beispielsweise die "Öffne Dich"-Melodie auf eine Muschel, so klappt das Meesefrüchtchen auf. Spielt man die Melodie rückwärts, so schließt sie sich wieder. Auf diese Art werden alle Rätsel im Spiel gelöst.

Loom wird auf drei 5¼-Zoll-Disketten geliefert. In der Packung findet man ein fantasievoll aufgemachtes deutsches Handbuch sowie ein deutsches Hörspiel, mit dem man schön auf die Story eingestimmt wird. Wo man auch hinklickt, ist das Spiel in Deutsch.

al



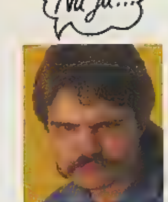
Einsam und klein steht Bobbin auf dem Friedhof (MS-DOS/EGA)

Gut!

Die Grafik ist fantastisch. Manchmal will man nicht glauben, daß nur 16 Farben am Bildschirm zu sehen sind. Bei der Musik stand Tschaikowkys Schwanensee Pate: Langsam werden Computerspiele erwachsen. Doch leider ist Loom nicht besonders umfangreich. Man hat maximal ein Wochenende Spaß; dann hat man alle Ecken gesehen. Wer auf hartes Knobeln wie bei "Indy III" und "Zak McKracken" steht, wird enttäuscht. Wer dagegen auf eine tolle Geschichte in Kinoqualität steht und seine Freunde mit einer Masse Grafik beeindrucken will, der hat Spaß.


Weißt Du wieviel Sternlein stehen (MS-DOS/EGA)

Na ja...



Den Grafiker Marc Ferrari sollte man mit Gold aufwiegen. Was da an Bildern auf dem Monitor erscheint, ist schon fast zu schön, um noch EGA zu sein. Besonders die gläserne Stadt mit den herrlichen Grünfarbtönen ist mein Liebling. Daß dieses grafische Meisterwerk durch eine märchenhaft schöne Story bestich und zusätzlich von feiner Musik untermalt wird, spricht eigentlich für Loom. Leider kann man den spielerischen Gehalt dieses Programms bequem in einen Fingerhut quetschen. Was nützen mir denn die hübschen Grafiken, die tolle Story und die innovative Benutzerführung, wenn selbst blutige Adventure-Anfänger Loom in maximal acht Stunden durchgespielt haben? Loom ist eher ein spielerischer Film als ein reines Spiel, aber diese Art von Programm kommt für meinen Geschmack fünf Jahre zu früh. Die heutige Computertechnik ist einfach zu beschränkt, um solche Spiele befriedigend umzusetzen.



Genre: Adventure
Hersteller: Lucasfilm, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 54 %	**AMIGA**
Grafik: 91 % Sound: 42 %	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 54 %	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



Zu Gast bei der Insulaner-Meisterschaft im Dauer-Dösen (Amiga)

ZEIT-VERSCHWENDUNG

Chronoquest II

Nichts als Ärger mit der Technik: Die treue Zeitmaschine Explora reagiert heftig auf eine kleine Fehlfunktion der Raum-Zeit-Turbinen und gibt spotzend den Geist auf — weit und breit keine Vertragswerkstätte in Sicht. Ihr würdet liebend gerne in Eure Zeit zurückkehren, doch um die Maschine wieder in Schuß zu bekommen und sie mit Sprit zu versorgen, sind lästige Ausflüge nötig. Das Adventure "Chronoquest II" führt Euch in 13 verschiedene Zeitzonen. Das ganze Spiel wird über Icons gesteuert. Wollt Ihr z.B. einen Gegenstand mitnehmen, dann klickt erst auf das Icon mit der zugreifenden Hand und dann auf den gewünschten Gegenstand. Die Rätsel lassen sich durch Experimentieren mit den eingesackten Dingen lösen. Manchmal ist ein Schwätzchen mit anderen Spielfiguren auch recht nützlich, bei dem der Amiga hingebungsvoll eine Prise Sprachausgabe dazumurmelt. Und da die Zeithüpferei voller tödlicher Fallen ist, solltet Ihr recht häufig den Spielstand auf Diskette speichern — sicher ist sicher. *hl*



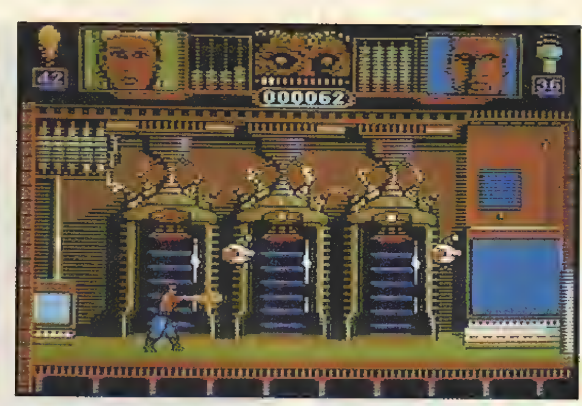
Ich halte Chronoquest II für einen ähnlichen Langweiler wie den Vorgänger, doch zur Not kann man's spielen. Die Grafiken sind ganz passabel, das Icon-System ordentlich, das Niveau von Spielatmosphäre und Puzzles schwankt zwischen erträglich und übel. Es gibt eine Reihe Adventures mit ähnlichem Spielprinzip, die wesentlich intelligentere Stories bieten und mehr Spaß machen. Gegen Lucasfilms "Indiana Jones" oder Delphines "Future Wars" wirkt Chronoquest II recht laienhaft. Fans von Anklick-Adventures, die solche Programme regelrecht sammeln, werden damit was anfangen können.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	AMIGA 46%
in Vorbereitung	Grafik: 64% Sound: 48%
	POWER-WERTUNG: 46%

ATARI ST 46%	C 64
Grafik: 64% Sound: 48%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 46%	



Erst wenn die Terminals Schrott sind, öffnet sich die Tür (C 64)

GLÜCKLICHES HÄNDCHEN

Hammerfist

Der Programmierer John Twiddy und der Grafiker Hugh Riley setzten mit ihren beiden "Last Ninja"-Spielen Maßstäbe auf dem C 64. Nach diesem Riesenerfolg machte sich das Gespann selbständig, gründete die eigene Firma "Vivid Image" und grübelte lange am neuen Spiel: "Hammerfist". Anders als bei den Ninja-Spielen wird hier das Geschehen nicht im "schräg-von-oben-3D"-Look, sondern als Seitenansicht gezeigt. Ihr steuert zwei Spielfiguren gleichzeitig, zwischen denen durch Joystickdruck nach oben gewechselt wird: Hammerfist und Metalisis. Die beiden sind Geschöpfe eines Konzerns, der täuschend echte Hologramme von Menschen herstellt und die Vorbilder abmurksen läßt. Hammerfist und Metalisis sind zwei Hologramme, die durch eine Störung in der Produktion ein Eigenleben entwickeln und sich gegen ihre Erbauer stellen. Bild für Bild müßt Ihr Euch vorankämpfen. Hammerfist ist der Waffenexperte, der mit Laserstrahl und seiner Stahlfaust zuhauen kann. Metalisis' Spezialität sind Sprünge. *hl*



Das nenne ich mal eine komplexe Joystick-Steuerung: Durch allerlei Knopfdruck- und Richtungskombinationen könnt Ihr drei verschiedene Waffen aktivieren, Computer per Kopfstoß zerbröseln, Türen öffnen und durch sie gehen, springen, schlagen, treten und ducken. Gute Reaktionen sind gefragt, aber jeder Raum erfordert auch eine eigene Spielstrategie. Ständig rauschen neue Gegner an, wodurch das Programm hart und hektisch wird. Fortgeschrittene Action-Spieler, die eine neue Herausforderung suchen, sollten mal einen Blick riskieren. In dem Spiel stecken ein paar saubere Ideen.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Vivid Image, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung

ATARI ST	C 64 72%
in Vorbereitung	Grafik: 74% Sound: 68%
	POWER-WERTUNG: 72%

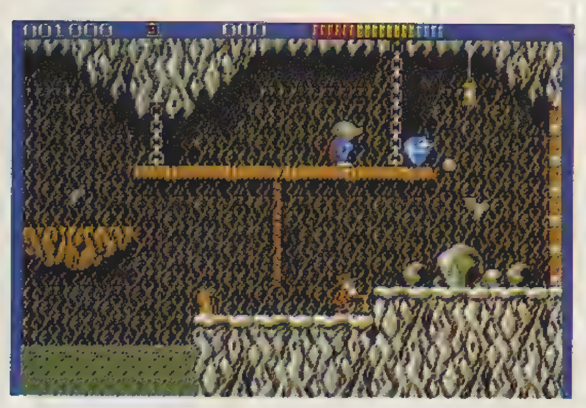
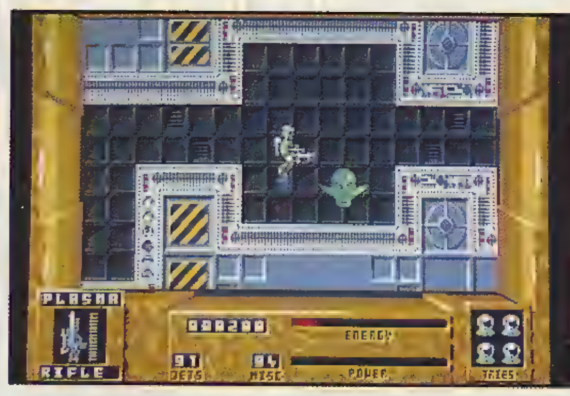


Bild für Bild sich Monty furchtlos vorwärts killt (Amiga)



Angriff der Killer-Bohnen (ST)

AUFERSTEHUNG

Impossamole

Gremlin gräbt den Titelheld früherer Software-Hits wieder aus: Die "Monty Mole"-Saga wird trotz dem Abschluß-Streich "Auf Wiedersehen Monty" weitergeführt. "Impossamole" orientiert sich spielerisch an "Rick Dangerous" und "Switchblade". Wen wundert's, wurden alle drei Programme von Core Design entwickelt.

Das klassische Plattform-Gehüpfe ist in fünf Missionen unterteilt, die Euch durch horizontal scrollende Landschaften führen. Die ersten vier darf man frei anwählen, die fünfte ist so lange gesperrt, bis alle anderen gelöst wurden. Neben seinen hervorragenden Hüpf-Eigenschaften kann Monty einige Extras einsetzen. Die Auswahl reicht vom "Handheld"-Laser bis hin zu praktischen Bomben. All diese feinen Sachen findet Monty unterwegs oder kauft sie sich beim Gemischtwaren-Händler. Außerdem kann er jederzeit mit den Füßen kräftig zutreten. Wird ein Feind berührt, folgt als Strafe Energieabzug. Schnappt sich Monty herumliegende Essensvorräte, regeneriert er sich etwas. *mg*



Die Programmiertruppe Core Design hat qualitativ deutlich nachgelassen. "Impossamole" kann "Rick Dangerous" oder "Switchblade" spielerisch nicht das Wasser reichen. Der Schwierigkeitsgrad ist derart gepfeffert, daß einem die Gegner nur so um die Ohren flitzen. Außerdem gibt's fast keine kniffligen Situationen, die man durch Grübeln lösen kann, sondern es kommt allein auf Geschicklichkeit und flinke Reaktionen an. Man merkt klar, daß Core langsam die frischen Ideen ausgehen, die ihre Spiele bis jetzt ausgezeichnet haben. So ist Impossamole zwar ein passables Plattformspiel, aber kein Hit-Tip.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 56 %
nicht geplant	Grafik: 61 % Sound: 60 %
	POWER-WERTUNG: 56 %
ATARI ST	**C 64 54 %**
in Vorbereitung	Grafik: 58 % Sound: 53 %
	POWER-WERTUNG: 54 %

MUTANTEN-JAGD

Dan Dare 3

Man glaubt es kaum: Die Erde wird von Außerirdischen bedroht! Jetzt fehlt nur noch der Superheld. Da ist er schon: Colonel Dan Dare, Pilot der interplanetaren Raumflotte, Trouble-Shooter der Vereinten Nationen und Hansdampf in allen Gassen. Ganz allein wagt er sich in den Todessatelliten seines Erzfeindes, des grünen Mekons. Ausgerüstet mit Turbo-Hose und super-hyper Plasmakanone, düst Dan los und metzelt was das Zeug hält.

Das ist auch bitter nötig, gilt es doch wichtigen Raketentreibstoff zu finden, den Dan für seinen Rückflug zur Erde braucht. Das wollen der grüne Mekon und seine Mutanten-Schleimlinge natürlich verhindern. Zum Glück ist in jedem der vier Level ein Computer-Terminal versteckt, in den sich Dan reinhacken und prima Extrawaffen besorgen kann. Am Ende des Levels wartet der Mekon auf eine tüchtige Abreibung. Wenn Ihr ihm ordentlich einheizt, beamt er sich ein Stockwerk höher und verliert dabei einen "Teleport-Key". Den schnappt sich der smarte Dan und hat nun ebenfalls Zugang zur nächsten Station. *vw*



Dan Dare sorgte in den Fünfziger Jahren als Comic-Held für Aufsehen. Ich kann mich des Eindrucks nicht erwehren, daß auch die Computer-Umsetzung aus dieser glorreichen Epoche stammt. Was uns da als Action-Spiel geboten wird, ist eine müde Nummer. Schon die Komplexität erschöpft sich in vier winzigen Leveln, die kaum diesen Namen verdienen. Dafür aber, daß die Programmierer sich erfrechen, uns viermal den gleichen Endgegner vorzusetzen, sei ihnen der grüne Mekon an den Hals gehetzt. Da Spielspaß erst gar nicht entsteht, sei allen echten Baller-Freaks von diesem Minimal-"Shootem up" abgeraten.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA
in Vorbereitung	in Vorbereitung
ATARI ST 43 %	**C 64**
Grafik: 46 % Sound: 47 %	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 43 %	





Wo Dealers Knochen knirschend knacken... (Atari ST)

FANG DEN DEALER

Resolution 101

Wir schreiben das Jahr 2038. Die Kriminalitätsrate in den USA ist so stark gestiegen, daß die Polizei kleine Verbrecher als Kopfgeldjäger einsetzen muß. An Bord eines Theta-4000 Oberflächen-Gleiters, ausgerüstet mit vollautomatischer Maschinenkanone und Radar-Display, macht Ihr Jagd auf einen Dealer und seine Helfer. Seid Ihr erfolgreich, winken Euch Begnadigung und Resozialisierung. Bevor Ihr jedoch dem Ober-Bösewicht an den Kragen gehen könnt, heißt es Beweise, in Form von Drogen-Containern, sammeln. Was nicht so einfach ist, umgibt sich doch der Drogenbote mit einer ganzen Schar von Bodyguards und Kundschaftern, die nichts anderes im Sinn haben, als Euch den hübschen Gleiter zu demolieren. Zum Glück kann man seine Mühle, mit unterwegs gefundenem Geld, wieder aufrüsten. In verschiedenen, über die Stadt verteilten Läden gibt es feine Sachen, die jedes Kopfgeldjägers Herz höher schlagen lassen. Im Angebot: extra starke Panzerung, bessere Motoren und andere kleine Nettigkeiten. *vw*

Gut!



Das "etwas andere" Adventure der "Archipelagos"-Programmierer: "Resolution 101" weiß durch seine gelungene Mischung von Action- und Strategiespiel-Elementen zu gefallen. Die höllisch schnelle, dreidimensionale Stadtansicht und die schießwütigen Spießgesellen des Dealers lassen zwar Hektik aufkommen, trotzdem heißt es ruhig Blut bewahren. Allzuleicht verfranst man sich in Straßenschluchten — der Gleiter des Gegners ist auf Nimmerwiedersehen verschwunden. Klappt die Orientierung mit Radar und Straßenkarten, dann macht "Resolution 101" Spaß. Eine Alternative für Leute, die nicht nur ballern wollen.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Millenium, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA
in Vorbereitung	in Vorbereitung

ATARI ST 66%	C 64
Grafik: 70% Sound: 64%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 66%	



Wo Säbel rasseln und Hiebe prasseln (Amiga)

NOCH'N NINJA

Ninja Spirit

Der Geist eines weißen Wolfes hat die Gestalt eines Ninjas angenommen, um den bösen Mächten in einem halben Dutzend Levels das Leben schwer zu machen. Klingt doch vollkommen logisch, was? "Ninja Spirit" ist die Umsetzung eines Spielautomaten von Irem und bietet Altbewährtes: Horizontal scrollende Levels, Gegner in verschwenderischer Menge und eine üppige Waffenauswahl. Ihr steuert Euren Ninja-Kämpfer von links auch rechts; am Ende jedes Levels wartet ein Super-Gegner auf ihn. Per Druck auf die Leertaste schaltet Ihr zwischen vier Waffen um: Schwert, Wurfsterne, Dynamit und eine rasiertaugliche "Lassoon-Klinge". Außer zuhauen dürft Ihr noch springen, um den Angreifern aus dem Weg zu gehen. Mancher Bösewicht hinterläßt eine schimmernde Kugel, nachdem man ihn weggeputzt hat. Sammelt Ihr diese Kugel auf, wird die Wirkung der grade aktiven Waffe stärker. Als Begleitung Eures Ninjas taucht außerdem ein zweiter Kämpfer auf, der ihm auf Schritt und Tritt folgt und mitsäbelt. *hl*

Geht so



Last Ninja, Dragon Ninja, Ninja Warriors — und jetzt ein bißchen Ninja-Geist mit Ninja Spirit. Der Titel ist jedoch das einzige Geistreiche an diesem Programm. Das simple Metzelspiel erreicht die Schwierigkeitsstufe "verursacht graue Haare". Bereits ab Level 1 ist's hart; spätestens bei den Obergegnern haben nur Experten eine Chance. Technisch ist der Ninja-Eintopf ganz passabel und bietet selbst auf dem ST tadelloses Scrolling. Der übertrieben hohe Schwierigkeitsgrad und die dürftige Originalität machen Ninja Spirit aber zu einem Fall für die Kiste mit der Aufschrift: "Spiele, die man in zwei Monaten vergessen haben wird".

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 48%
nicht geplant	Grafik: 60% Sound: 42%
	POWER-WERTUNG: 48%

ATARI ST 48%	C 64 65%
Grafik: 60% Sound: 42%	Grafik: 62% Sound: 70%
POWER-WERTUNG: 48%	POWER-WERTUNG: 65%



Die einfachste Art, Weltmeister zu werden (Amiga)

LIES MICH, SPIEL MICH

Italy 1990

Bei "Italy 1990" hat man nicht nur was zum Spielen, sondern auch viel Lesestoff: 64 Seiten ist das deutsche Büchlein stark, das auf farbigen Hochglanzseiten über die Teams der Fußball-Weltmeisterschaft 1990 informiert. Eine nette Zugabe, doch das Hauptaugenmerk liegt natürlich auf der Software. Ihr könnt gegen einen zweiten Spieler ein Freundschafts-Match austragen oder das Weltmeisterturnier von Italien nachspielen. Die Wahl der Mannschaft beeinflußt den Schwierigkeitsgrad: In den Reihen von Fußball-Zwergen wie z.B. Costa Rica werdet Ihr lahmere und technisch schlechtere Spieler finden als bei Italien oder Deutschland. Vor jedem Match könnt Ihr die Aufstellung bestimmen. Ein Moderator sagt die Partie noch an, dann wird gekickt. Ihr steuert den Spieler, der dem Ball am nächsten steht. Durch unterschiedlich langes Drücken des Feuerknopfs dosiert man die Stärke von Pässen und Schüssen. Taucht der Gegner vor Eurem Tor auf, müßt Ihr außerdem die Steuerung des Torhüters übernehmen. *hl*



Gut!

Dank schnellem Spielablauf und präziser Steuerung dribbelt sich Italy 1990 in die Herzen der Computer-Balltreter. Es ist spieltechnisch nicht so anspruchsvoll wie die Fußballsimulation "Emlyn Hughes Soccer", aber recht kurzweilig. Die Grafik kann sich sehen lassen, wenn man gnädig das etwas rucklige Scrolling ignoriert. Geübte Telesportler werden leider nicht sonderlich gefordert. Mit einem starken Team Weltmeister zu werden, ist kinderleicht. Auch wenn Ihr mit einer Flaschentruppe antretet, tut sich der Computer vor allem in der Offensive schwer. Langfristig motiviert deshalb nur der Zwei-Spieler-Modus.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 70%
in Vorbereitung	Grafik: 68% Sound: 63%
	POWER-WERTUNG: 70%
ATARI ST 70%	**C 64 61%**
Grafik: 68% Sound: 60%	Grafik: 46% Sound: 55%
POWER-WERTUNG: 70%	POWER-WERTUNG: 61%



Je besser die Plazierung, desto mehr Preisgeld für Extras (Amiga)

LAUES LÜFTLEIN

Hot-Rod

Im Vergleich zu seinen vollblütigen Stall-Genossen ist der Sega-Spielautomat "Hot Rod" eher ein biederer Typ. Keine aufwendige Hydraulik, keine rasend schnelle 3D-Grafik — nein, einfach "nur" ein 2D-Autorennen ohne viel technischen Aufwand. Auf 15 verschiedenen Rennstrecken fahren vier (auf Amiga und ST) bzw. drei (auf C 64) Flitzer um die Wette. Die Landschaft scrollt während der Fahrt brav mit und richtet sich nach dem führenden Wagen. Gerät ein Auto in Gefahr, aus dem Bildschirm zu scrollen, wird es an die Spitze des Feldes versetzt. Zur Strafe muß es etwas Sprit lassen, was auf Dauer mit einem leeren Tank endet. Wer dem vorbeugen will, der sammelt auf der Straße verstreut liegende Symbole auf, die für Zusatz-Sprit und Punkte sorgen.

Nach jedem Rennen kann man sich ein Extra kaufen (bezahlt wird mit Preisgeld), das allerdings nur für den nächsten Lauf hält. Bessere Reifen, kräftigere Motoren, Stoßdämpfer und Spoiler sind u. a. im Angebot. Auf Amiga und ST dürfen bis zu vier Rennfahrer gleichzeitig ans Steuer. *mg*



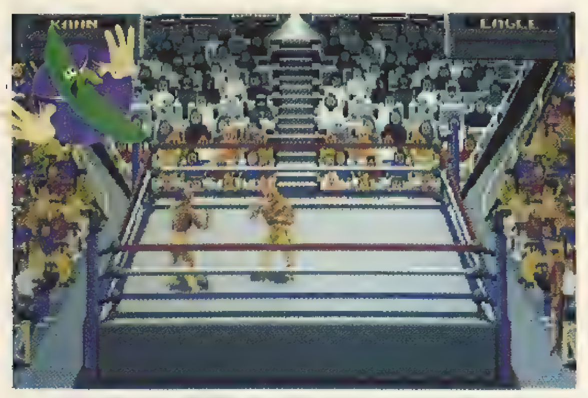
Geht so

Nachdem schon "Scramble Spirits" für den C 64 am besten umgesetzt wurde, macht auch bei "Hot-Rod" die C 64-Version das Rennen. Im Vergleich zu den etwas geschluderten Amiga- und ST-Adaptionen schlägt sich die grafisch und spielerisch klar führende C 64-Variante ganz wacker. Hier stimmen immerhin die Proportionen von Autos und Straße (nicht so auf 16-Bit), und das Scrolling ist ruckfrei (auf Amiga und ST läuft das Spiel zwar schneller ab, dafür ruckt's). Alles in allem schneidet Hot-Rod zwar besser als das ähnliche "Super Cars" ab, gesteigerten Spielspaß bietet allerdings nur die C 64-Umsetzung.

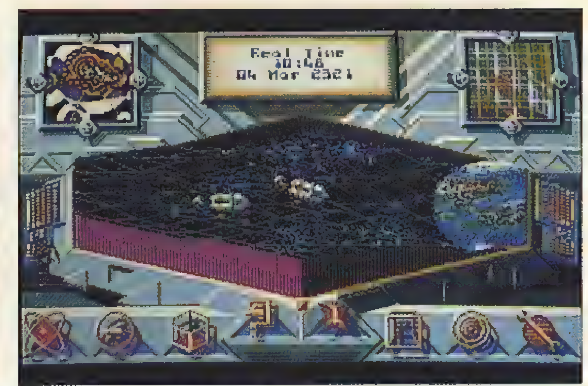
STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 52%
nicht geplant	Grafik: 42% Sound: 46%
	POWER-WERTUNG: 52%
ATARI ST	**C 64 65%**
in Vorbereitung	Grafik: 67% Sound: 63%
	POWER-WERTUNG: 65%



Viel Gewürge, nichts dahinter (Amiga)



Schicke Grafik, verdorbenes Spiel: Gravity (Amiga)

BITTE HANDTUCH WERFEN

Int. Ch. Wrestling

Alle Würger sind schon da: Lance "Adler" DoGood, Ivan "Der Bär" Trotsky, Kai-Leung "Killer" Kahn und der "Bruiser" sind nette Menschen wie Du und ich — nur im Ring werden sie zu gnadenlosen Kämpfern, die mit entschlossenen Greifern wetteifern. Sucht Euch den Catcher Eures Vertrauens aus und tretet bei "International Championship Wrestling" zum großen Schlag an. Versucht, einen Mitspieler auf die Matte zu bekommen oder tretet im Meisterschafts-Modus der Reihe nach gegen die drei anderen Bizepsberge an. Wie bekomme ich meinen Gegner in die Knie? Zunächst muß man mit Boxhieben so oft treffen, bis des Kontrahenten Energiepegel "Land unter" meldet. Um vom Box- in den Catch-Modus zu gleiten, ist der Druck auf eine Funktionstaste vonnöten. Jetzt kann man sich den Gegner greifen, im Ring herumwerfen und ein bißchen herumrollen.

Reichlich limitiert ist das Spiel auf Amigas, die nur 512 KByte RAM haben: Der Sound fällt flach und die Anzahl der Catcher-Griffe wird geschrumpft. *hl*



Was ist denn das für ein Pfusch? Ohne Speichererweiterung wird das Spiel abgespeckt und ohne zweites Laufwerk wechselt man sich beim Diskettentauschen halb zu Tode. Hat man den Kampfring endlich auf dem Bildschirm, sollte man sich nicht zu früh freuen. Spielwitz und Steuerung sind regelrechte Tiefschläge, es gibt nur vier verschiedene Catcher und das beherzte Greifen zur Tastatur um den Kampfmodus zu ändern ist hochgradig nervig. Die wabblige Animation gehört zum Schlimmsten, was was ich je auf dem Amiga gesehen habe. Tut Euch einen großen Gefallen und verzichtet auf diesen K(r)ampf.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Hewson, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 10 %
nicht geplant	Grafik: 21 % Sound: 18 %
	POWER-WERTUNG: 10 %
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

GRAVITATIONS-GROTESKE

Gravity

Seitdem die Außerirdischen die Menschheit entdeckten, ist im Weltall die Hölle los. Die "Outies" haben nichts Besseres zu tun, als die Sonnen der Galaxis in schwarze Löcher umzuwandeln. Was für uns der hautbräunende Sonnenschein ist, stellt für sie saftige Röntgen- und Neutrinostrahlung dar. Als Kapitän kommandiert man 16 Schiffe, die quer durch die Galaxis verteilt sind, um den Outies zu zeigen, was 'ne Harke ist.

Die vordringliche Aufgabe besteht darin, den Stützpunkt der Outies zu finden, und diesem den Garaus zu machen. Gleichzeitig müssen Planeten erforscht, besiedelt und die bereits in Schwarze Löcher umgewandelten Gestirne wieder zu freundlichen bräunenden Sonnen geformt werden. Von einer Kommando-Konsole aus, in der das von Gravitation verformte Weltall dargestellt wird, steuert man mit der Maus die Flotte.

Mit Hilfe von Dronen, kleinen programmierbaren Beibooten, kann man Gestirne vor Outie-Angriffen schützen. Programmiert wird in einer speziellen Sprache. *hf*



Gerade bei einem so komplexen Strategiespiel mit Action-Einlagen sollte man erwarten, daß das Handbuch vernünftig geschrieben ist. Soviel wahllos zusammengewürfelten Blödsinn habe ich jedoch selten gelesen. Zudem ist das Spiel alles andere als logisch zu bedienen. Wo an einer Stelle ein Mausklick reicht, muß man woanders doppelt klicken. Das Programm ist so verkorkst, daß einige Funktionen trotz intensivem Studierens des Handbuch im Dunklen bleiben. Da man jedoch auch nach intensivem Bemühen nicht weiß, was man eigentlich machen soll, gibt man nach kurzem wirren Spiel entnervt auf.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Image Works, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 38 %
nicht geplant	Grafik: 40 % Sound: 24 %
	POWER-WERTUNG: 38 %
ATARI ST 38 %	**C 64**
Grafik: 40 % Sound: 24 %	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 38 %	


POWER TIPS
der totale Durchblick ist sicher!
Der neue einzigartige Sammelordner von POWER PLAY
Heft 5/90
Heraustrennen und sammeln
Das ist der einzigartige Sammelordner für alle, die ihre POWER TIPS ruck zuck parat haben wollen. Den gibt's nirgends zu kaufen, nur hier bei POWER PLAY! Speziell für POWER PLAY-Leser!
Super Outfit. Der Ordner leuchtet rundum in extra Neon-Pink! Auf dem Titel signalisiert Trantor höchstpersönlich: „Da sein alle POWER TIPS drin, sein Hyper-Ordnung!"
Die POWER TIPS einfach raustrennen, lochen, abheften – so geht kein heißer Tip verloren. Helle Köpfchen schlagen gleich zu – zum supergünstigen Preis von nur 9,– DM.
Tragt einfach die Anzahl der POWER TIPS-Ordner für Euch ein, Anschrift dazu und schickt den Bestell-Gutschein am besten noch heute an:
Computer Service Ernst Jost, Markt & Technik Leser Service, Postfach 14 02 20, 8000 München 5
Bestell-Gutschein
Ja, ich will ____ Exemplare
des POWER TIPS-Ordners zum Spezialpreis von 9,– DM zuzüglich Versandkosten. Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.
Name/Vorname
Straße/Nr.
Telefon
PLZ/Ort
Bitte ausfüllen und auf frankierte Postkarte kleben, an:
Computer Service Ernst Jost, Markt & Technik Leser Service, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

NUR VERDRUSS MIT SIRIUS

Warhead

In der Nähe des Sirius ist eine Rasse technisch hochentwickelter Insektenwesen zu Hause, die schlecht auf die Bewohner des Planeten Erde zu sprechen ist. Bei einem ersten gut-nachbarschaftlichen Besuch Anfang des 21. Jahrhunderts löschten die sauren Siriarier zwei Drittel der Menschheit aus. Seitdem herrscht oberste Alarmstufe. Irdische Raumschiffe patroullieren im Sonnensystem, um eine weitere Invasion der Insekten rechtzeitig im Keime zu ersticken. Ihr sitzt zu Spielbeginn an Bord eines funkelnagelneuen FOE-57-Raumschiffs und erwartet Eure erste Mission. Zu Beginn handelt es sich um harmlose Aufträge, um sich mit der Steuerung des Schiffs vertraut zu machen. Doch schon bald trefft Ihr bei Euren Patrouillen auf die Schiffe mit geheimnisvollen Insekten, die zur Begrüßung sofort ein paar Lenkraketen vom Stapel lassen.

"Warhead" von der Newcomer-Firma "MPH" (steht für "Motion Picture House") ist ein 3D-Actionspiel. Euer Raumschiff kann verschiedene Raketenarten abfeuern, ein Bordcomputer hilft beim Identifizieren anderer Flugobjekte und der Autopilot läßt sich mit neun verschiedenen Marschrouten füttern. Die Sonderausrüstung wird im Lauf des Spiels automatisch eingebaut; Handelseinlagen wie bei "Elite" gibt es nicht. Jede der 39 Missionen führt Euch tiefer in das Gebiet der Sirius-Invasoren. Die Aufträge müssen in der Reihenfolge ausgeführt werden, in der man sie präsentiert bekommt. Bis zu fünf Spielstände könnt Ihr auf einer Diskette speichern. Die Missionen haben die verschiedensten Inhalte. Mal steht nur ein gemütlicher Patrouillenflug auf dem Programm, bei dem Ihr kurz durch den Weltraum düst und nach einer gewissen Zeit wieder nach Hause beordert werdet. Später stehen Aufträge, bei denen fleißig geballert wird, im Mittelpunkt. Als besonders schweißtreibend erweist sich die Begegnung mit dem "Berzerker". Etwas pingelig ist das Programm bei den Flugrouten. Springt man vom Einsatzort nicht direkt zur Solbase zurück, sondern via Sonne, gilt die Mission als "Nicht erfüllt".

hl



Heimatbasis voraus: Der Weltraumpilot kehrt von einer Mission zurück (Amiga/ST)

Geht so

Die ersten Sitzungen mit Warhead sind höllisch spannend: Die Sterne funkeln verführerisch, die Story läßt gepflegten Grusel erahnen und der Look des Spiels ist schön futuristisch — fast meint man, vor einer Art "Super-Elite" zu sitzen. Doch der gute erste Eindruck läßt schnell nach: Spätestens nach der dritten erfolgreichen Feindberührung wird's zäh. Ausklinken, Warpen, Ballern, Warpen, Andocken und wieder von vorne — da verläßt den Spieler schnell die Freude. Wenn die Programmierer mehr am Feinschliff gearbeitet hätten, wäre Warhead ein Knüller geworden. So bleibt's beim durchschnittlichen Weltraumspiel. Schade drum.

Geht so



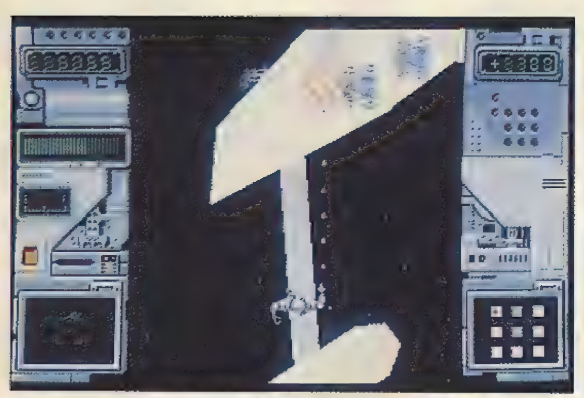
Warhead sieht auf den ersten Blick toll aus: Schneidige 3D-Weltraum-Grafik mit farbenprächtig schillernden Sternen, eine gute Hintergrundstory, ein flottes Raumschiff mit allen Schikanen und satte 39 Missionen — das klingt doch recht passabel. Letztere sind allerdings eine ziemliche Mogelei: Von Mission zu Mission gibt es kaum nennenswerte Unterschiede. Meistens geht es nur darum, von Punkt A nach Punkt B zu fliegen, dort ein paar Schiffe zu zerstören und wieder zur Basis heimzukehren. Da mag die Aufmachung noch so gelungen sein — wenn der Spielablauf so monoton ist, fange ich an, mich gepflegt zu langweilen. Eine, zwei Stunden macht Warhead einen Heidenspaß, aber langfristig hält es nicht, was es verspricht.


So sehen sie aus, die Glibber-Aliens (Amiga/ST)

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: MPH, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 53%
nicht geplant	Grafik: 73% Sound: 61%
	POWER-WERTUNG: 53%
ATARI ST 53%	**C 64**
Grafik 73% Sound: 54%	nicht geplant
POWER-WERTUNG: 53%	



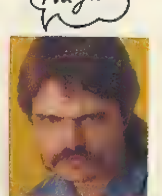
Ein Tritt daneben und der Roboter ist futsch (Amiga)

DREHSCHEIBEN-ROBOTER

Rotox

In ferner Zukunft haben es Roboter-Konstrukteure nicht leicht. Um die Alltagstauglichkeit eines neuen Blech-Prototyps zu beweisen, werden diese auf ein spezielles Testgelände verfrachtet. Dieses besteht aus insgesamt neun Feldern, die frei im All schweben und aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Auf diesen Plattformen treiben sich Feinde herum, die unserem Prototypen an die Blechhaut wollen. Jeder dieser einzelnen Abschnitte ist vorerst vom anderen getrennt. Erledigt der Roboter mit seiner eingebauten Strahlenkanone alle Feinde eines Abschnitts, erscheint eine Brücke zum nächsten. Leider sind diese Verbindungen nicht stabil, sondern bestehen aus sich ständig bewegenden Teilen. Ein Fehltritt beim Übergang, und der Robi stürzt ab. Sind alle Abschnitte eines Levels gesäubert, geht es in der nächsten von insgesamt zehn Spielstufen weiter.

Um das Roboterleben etwas einfacher zu gestalten, findet man ab und zu ein Extra in Form von dickeren Raketenwerfern oder Düsentriebwerken. *mh*

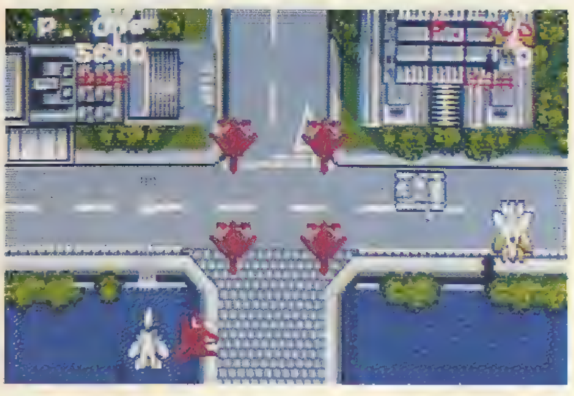


Das einzig Gute an dem Actionspiel "Rotox" ist der witzige grafische Effekt, wenn der Roboter sich um seine eigene Achse dreht. Hier wird à la "Assault" der komplette Bildschirm um das im Mittelpunkt stehende Robotersprite herumgedreht — das sieht wirklich gut aus. Dieser Effekt trügt aber nicht über ein mehr als dürftiges Spiel hinweg. Die Feindformationen sind so willkürlich wie ein Steuerbescheid, die Grafik ist so öde wie eine Neue-Heimat-Beton-Siedlung, und der trommelfellzerreißende Sound muß von einem Folterknecht programmiert worden sein. Kurzum, Rotox macht wenig Spaß.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	**AMIGA 43 %**
in Vorbereitung	Grafik: 58 % Sound: 24 %
	POWER-WERTUNG: 43 %
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



Ödes Geballer ohne Knaller (Amiga)

BALLER-BABYS

Sonic Boom

Sega kann an Spielautomaten produzieren was es will, irgendein Software-Haus findet sich immer, das sie umsetzen will. So geschehen mit "Sonic Boom": Obwohl die vertikal scrollende Ballerorgie mangels Klasse in den europäischen Spielhallen kaum zu finden war, sorgte Activision kurzerhand für die Heim-Versionen.

Sechs Levels lang schlängelt sich eine Angriffsformation nach der anderen Eurem Raumschiff entgegen. Auf handelsübliche Bomben à la "Xevious" hat man diesmal verzichtet, alle Gegner können mit dem Laser umgemäht werden. Farbig gekennzeichnete Feinde hinterlassen nach deren Zerstörung eine rote oder gelbe Kapsel, die für ein kleines Begleitraumschiff bzw. eine weitere Smart-Bombe steht. Der Winzling ballert fleißig mit, kann aber auch getroffen werden. Bis zu vier dieser "Baller-Babys" versehen gleichzeitig ihren Dienst. Weitere Extras gibt's nicht. Am Ende eines Levels tummelt sich schließlich ein Endgegner, der standesgemäß einige Treffer mehr einstekken kann. *mg*

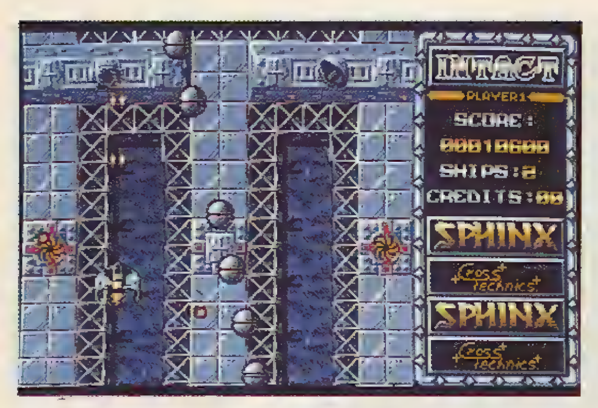


"Sonic Boom" ist eines der überflüssigsten Programme der letzten Zeit: ein mittelmäßiges Arcade-Vorbild, das ziemlich lasch umgesetzt wurde. So wenig innovativ der Spielablauf ist (alle Nase lang dieselben uninspiriert antanzenden Feind-Formationen), so stark hinken die Entwickler dem neuesten Stand in Sachen Programmier-Kunst hinterher. Das Sprite-Geruckel auf dem Bildschirm spricht eine klare Sprache. Mir gefällt Sonic Boom zwar etwas besser als "Scramble Spirits" (der Schwierigkeits-Grad ist wesentlich moderater), aber mehr als ein ödes Durchschnitts-Geballer ist es objektiv gesehen nicht. *al*

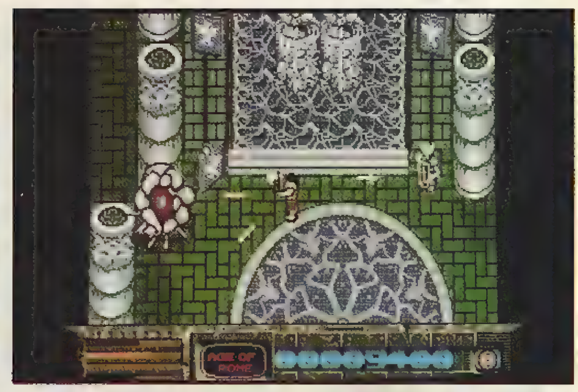
STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	**AMIGA 46 %**
nicht geplant	Grafik: 48 % Sound: 40 %
	POWER-WERTUNG: 46 %
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung



Kein Mitleid mit den garstigen Aliens (Amiga)


Viel zu ballern gab's schon im alten Rom (ST)

DUETT-DUELL

Intact

Getreu dem Motto "Geteiltes Leid ist halbes Leid" darf man bei dem Ballerspiel "Intact" den Alienhorden auch zu zweit Saures geben. Vier überdurchschnittlich lange Levels (natürlich inklusive Endgegner) müssen entweder alleine oder im Duett gemeistert werden. Das Spielfeld scrollt dabei konstant von oben nach unten.

Euer Raumschiff ist zu Beginn mit dem obligatorischen Standard-Schuß nach vorne ausgerüstet. Da man mit dieser Waffe auf Dauer gegen die aggressiven Aliens nicht zurechtkommt, sollte man schleunigst aufrüsten. Voraussetzung dafür ist, daß Ihr Feind-Formationen komplett abschießt. Als Dank schwebt dann eine Kapsel durch die Gegend, die Euch nach dem Aufsammeln ein bis drei "Credits" beschert. Damit könnt Ihr bei nächster Gelegenheit einkaufen gehen. Genau wie beim C64-Baller-Klassiker "Delta" fliegt Ihr mit dem Raumschiff über bestimmte Symbole, die in gewissen Abständen auftauchen. Diese stehen für verschiedene Extras wie z.B. "Speed-Up" oder Seitwärts- sowie Rückwärtsschuß. *mg*

Geht so



Nach solchen "Perlen" wie "Scramble Spirits" oder "Sonic Boom" (siehe Test in dieser Ausgabe) wirkt "Intact" wie eine Tasse Kamillentee nach einer schweren Darmgrippe. Trotz guter Ansätze zählt es aber bei weitem nicht zur Baller-Elite. Dafür ist es in allen Belangen zu "brav". Weder Grafik (nett, aber nicht gerade eindrucksvoll), Sound (Krach-Bum-Peng) noch Spielablauf (eine Standard-Alien-Formation nach der anderen fliegt in ihr Verderben) bieten besondere Leckerbissen oder Außergewöhnliches. Einen gewissen Unterhaltungswert hat "Intact" trotzdem. Besonders zu zweit gewinnt es deutlich an Attraktivität.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sphinx, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 59%
nicht geplant	Grafik: 54% Sound: 49%
	POWER-WERTUNG: 59%
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

AS TIMES GO BY

Time Soldier

Die Spiele des japanischen Automatenherstellers SNK zeichnen sich meist durch unverwässerte Ruppigkeit aus: Einsame Helden mit dem Bizeps am rechten Fleck ziehen aus, um schwerbewaffnet Hunderten von bösen Sprites zu zeigen, wer Herr im Level ist. Das bewährte Spielpinzip findet auch in "Time Soldier" Verwendung. Ihr habt die ehrenvolle Aufgabe, in fünf Missionen je einen Kollegen der Zeit-Soldaten von der Nebenzweigstelle Erde zu retten. Oberschurke Gylend hält die Jungs in roten Energiebällen gefangen. Um einen Kumpel zu retten, sind jeweils Trips durch mehrere Zeitzonen nötig, in denen Ihr fleißig angegriffen werdet. Beim vertikal scrollenden Geballer bleibt zum Glück so manches Extra liegen. Es gibt drei Waffentypen, die in je drei Stufen ausgebaut werden können. Dazu empfiehlt der Chefprogrammierer ein paar herzhafte "S"-Kapseln, die Eurem Sprite mehr Geschwindigkeit verleihen. "P"-Kuller bringen verbrauchte Lebensenergie zurück. Die Action-Rundreise führt Euch in sechs verschiedene Zeitzonen. *hl*

Gut!

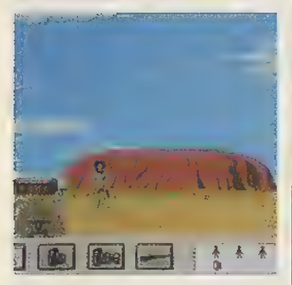


Der Tiefgang-Faktor des Spielprinzips läßt sich kurz und prägnant mit "Alles abschießen, was sich bewegt" beschreiben. Das klingt etwas dumpf, macht aber Spaß. Die Automaten-Umsetzung gelang ohne große Qualitätsverluste und bietet sehenswerte Grafik sowie eine tadellose Steuerung. Lediglich der Zwei-Spieler-Modus wird unterschlagen. Die Umsetzung ist nicht übertrieben schwer: Mit einer soliden Bewaffnung spielt man sich ganz gut voran. Die verschiedenen Zeitzonen und muntere Extras sorgen für das rechte Maß an Abwechslung. Alles in allem ein grundsolides Actionspiel, mit dem Ihr reichlich Zeit totschlagen könnt.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Electrocoin, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST 72%	**C 64**
Grafik: 70% Sound: 68%	in Vorbereitung
POWER-WERTUNG: 72%	



Wild Life

Das "Ich-ziel'-mit-dem-Fadenkreuz-auf-vorbeihuschende-Objekte"-Spielprinzip ist fast so alt wie die Computerspiel-Szene. Um so erstaunlicher, daß immer neue Programme erscheinen, die darauf basieren. "Wild Life" wurde zwar etwas aufgepeppt (Ihr dürft zwischen Fotoapparat und Gewehr wählen), wirkt aber trotzdem ziemlich verstaubt. Vier Level Langeweile zu einem unverschämt hohen Preis — eigentlich eine Frechheit. Ab in die Kiste mit der Aufschrift "Schnell vergessen!". *mg*

Genre: Action
Hersteller: New Deal Productions
Zirka-Preis: 75 Mark

AMIGA	24%
Grafik: 52%	Sound: 23%
POWER-WERTUNG: 24%	



Highway Patrol 2

Verbrecherjagd in der Wüste von Nevada: Am Steuer eines Polizeiwagens, ausgerüstet mit Blaulicht und Sirene, sind Sie auf der Suche nach drei flüchtigen Banditen, die sich irgendwo in den Weiten des amerikanischen Südens verborgen halten. "Highway Patrol 2" hätte ein ganz nettes Spiel werden können, wäre da nicht die Steuerung des Wagens. Der Flitzer fährt sich wie auf Schmierseife und die Grafik ist viel zu langsam. Das hält auf Dauer der härteste Highway-Cop nicht aus. *vw*

Genre: Action
Hersteller: Microids
Zirka-Preis: 85 Mark

AMIGA	40%
Grafik: 45%	Sound: 39%
POWER-WERTUNG: 40%	



Lords of War

Was machen Ritter, wenn sie sich langweilen? Sie überfallen die Burg eines Kollegen. Damit das nicht zu einfach geht, befehdet man sich nicht mit Rammböcken oder scharfen Klingen, sondern bewirft sich mit Totenschädeln. Wessen Mauern à la "Arkanoid" zuerst bersten, der hat verloren und scheidet aus. Die anderen Ritter freuen sich und langweilen sich weiter. Genauso wie der Käufer dieser Action-Schlafpille. Der Spielwitz ist ebenso blaß, wie die Grafik. Ritterspiele — nein Danke! *vw*

Genre: Action
Hersteller: Digital Concepts
Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA	25%
Grafik: 40%	Sound: 37%
POWER-WERTUNG: 25%	



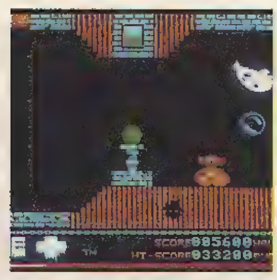
Astate



Pfui. Das ist fast schon bodenlos: Ein Schuh tappt, mäßig animiert, durch eine Landschaft. Man kann sich entscheiden, ob man rechts oder links läuft — Uaah! Dann stößt man ab und an auf ein Puzzle, das man im Handumdrehen gelöst hat, hört klirrende Musik dazu. Meine Empfehlung: Gebt dem Programm einen Tritt und schaut Euch nach etwas anderem um. *al*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: New Deal Productions
Zirka-Preis: 50 Mark

AMIGA	16%
Grafik: 52%	Sound: 19%
POWER-WERTUNG: 16%	

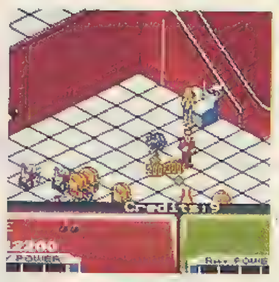


Bubble Plus

Vor fast zwei Jahren erschien das Geschicklichkeitsspiel "Bubble Ghost", das dank seiner (damals) neuen Spielidee (Geist pustet Ball an allerhand Widrigkeiten vorbei von Bild zu Bild) angenehm auffiel. "Bubble Plus" ist der offizielle Nachfolger, der außer knapp 50 neuen Räumen dem Vorbild wie ein Ei dem anderen gleicht. Heutzutage kann man damit keinen Spieler mehr vor den Computer locken. Frech ist der hohe Preis für die in kürzester Zeit zusammengeschusterte Datendiskette. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA	40%
Grafik: 41%	Sound: 16%
POWER-WERTUNG: 40%	

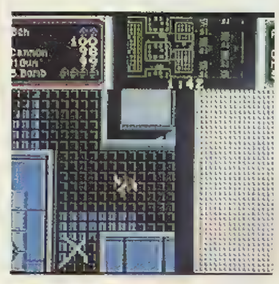


Escape

Das Actionspiel mit dem rekordverdächtig langen Namen ("Escape from the Planet of the Robot Monsters") macht auch auf dem Amiga eine gute Figur. Zur in *POWER PLAY* 6/90 getesteten ST-Version gibt es grafisch und spielerisch keine Unterschiede. Die Musik wurde aber wesentlich verbessert und lädt zum rhythmischen Mitwippen ein. Ein witziges, wenn auch etwas wirres Actionspiel, das vor allem zu zweit ordentlich Spaß macht. Wer schon den Spielautomaten mochte, wird's lieben. *hl*

Genre: Action
Hersteller: Tengen
Zirka-Preis: 80 Mark

AMIGA	64%
Grafik: 70%	Sound: 76%
POWER-WERTUNG: 64%	



Crack Down

Als "Freiheitskämpfer" dringen Sie in die Festung des bösen Dr. K. ein und legen Zeitbomben in den 16 Leveln. Ihr Söldner bewegt sich über den winzigen Bildschirm, der entweder horizontal oder vertikal scrollt, und kämpft mit Laser und Fäusten gegen Cyborgs und Roboter. Der kleine Spielfeld-Ausschnitt und das müde Spiel-Design lassen auch bei der C 64-Version schnell Langeweile aufkommen. Ein durchschnittliches Spiel — für einen echten Action-Fan zu lahm. *vw*

Genre: Action
Hersteller: U. S. Gold
Zirka-Preis: 50 Mark

C 64	54%
Grafik: 47%	Sound: 45%
POWER-WERTUNG: 54%	



Blue Angels

"Blue Angels" auf dem Amiga unterscheidet sich nur unwesentlich von der ST-Version (siehe Ausgabe /90). Nur ein paar Farben mehr und ein realistischer Sound peppen das ansonsten dürftige Flug-Spektakel auf. Es bleibt beim etwas konfusen und ziemlich lahmen Formationsflug-Simulator. Flug-Spaß kommt trotz vielfältiger Einstellungen, Blickwinkel und opulenter Optionen, wie eine Art Flugschreiber und zahlreiche Schwierigkeitsgrade, leider nur schleppend auf. *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA	48%
Grafik: 59%	Sound: 35%
POWER-WERTUNG: 48%	



E-Motion

Neben der C 64-Umsetzung des Denkspiels um bunte Kugeln gibt es nun auch die Amiga-Version. Gegenüber der Atari-ST-Fassung wurde so gut wie gar nichts geändert. Die Grafik sieht immer noch recht angenehm aus und nur der Digi-Sound ist knackiger. Die Tüftelei durch 50 Levels macht im Zwei-Spieler-Modus immer noch am meisten Spaß. Wer allein ans Abräumen farbiger Bälle geht, hat es nicht nur schwieriger, sondern auch etwas langweiliger. Auf alle Fälle mal anschauen. *mh*

Genre: Denkspiel
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 65 Mark

AMIGA	69%
Grafik: 67%	Sound: 50%
POWER-WERTUNG: 69%	

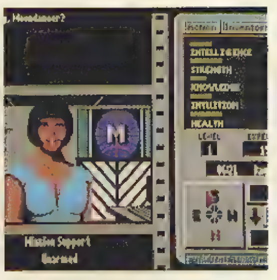


Space Rogue

Der Weltraum ist zum Erforschen da: Interstellares Fliegen, Handeln und Rätsel lösen, abgeschmeckt mit einer Messerspitze "Elite", bietet Origins Weltraum-Epos "Space Rogue". Das Spielprinzip ist sehr ergiebig, doch die ausgefüllte 3D-Grafik beim Herumfliegen bricht auf dem Amiga nicht gerade Geschwindigkeitsrekorde, ist aber noch erträglich. Geduldige Naturen mögen's mal anspielen. Am besten kommt die Grafik bei der MS-DOS-Version rüber (einen AT mit 12 MHz vorausgesetzt). *hl*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Origin
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA	69%
Grafik: 64%	Sound: 15%
POWER-WERTUNG: 69%	



The Third Courier

Nein, das ist kein doppelt abgedruckter Test: Hier nehmen wir die ST-Version des "Berlin-Dramas" unter die Lupe. Und was entdecken wir? Der Spielfluß ist genauso langatmig wie bei den anderen Versionen, die Grafik ist zum Verwechseln ähnlich und die Soundeffekte nerven immer — kein Geniestreich, obwohl nett ausgedacht. Wer elend lange Suchereien nach Information erregend findet, wird mit Accolades "The Third Courier" anständig bedient. Sonst: Finger weg. *al*

Genre: Adventure
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 70 Mark

ATARI ST	59%
Grafik: 56%	Sound: 44%
POWER-WERTUNG: 59%	

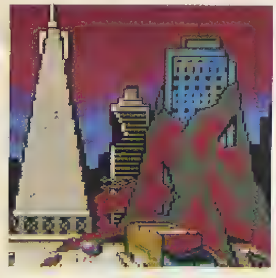


Leisure Suit Larry III

Der sonst sehr witzige Larry kommt in seinem dritten Abenteuer in die Midlife-Crisis: Der Biß ist weg. Das ändert sich auch bei der Amiga-Version nicht. Die Sounds wurden zwar stimmungsvoll aufgepeppt (man merkt, daß Programmierer Al Lowe früher Jazzmusiker war...), aber spielerisch gibt das Adventure einfach nicht so viel her wie die Vorgänger. Ein solides Adventure, mehr aber nicht. *al*

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 135 Mark

AMIGA	73%
Grafik: 75%	Sound: 58%
POWER-WERTUNG: 73%	



Manhunter 2: San Francisco

Amiga-Besitzer mit detektivischen Veranlagungen dürfen sich auf die Umsetzung von dem SF-Krimi "Manhunter 2" von Sierra freuen. Gegenüber der PC-Fassung dieser Mischung aus Mad-Max und Alien-Geschichte hat sich nichts geändert, auch die streckenweise recht blutige Grafik ist noch drin. Es bleibt beim soliden Adventure-Spaß, der im Gegensatz zu anderen Sierras komplett auf Texteingabe verzichtet. *mh*

Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark

AMIGA	82%
Grafik: 28%	Sound: 28%
POWER-WERTUNG: 82%	

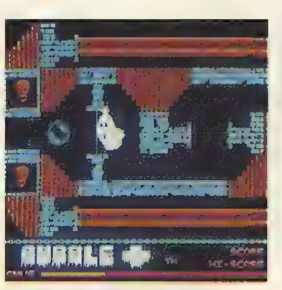


The Third Courier

Die DDR-Zöllner sind suchwütig, die Militärpolizei gnadenlos und die Berliner Mauer steht noch wie ein Fels — thematisch ist "The Third Courier" deutlich hinter dem Mond. Die Agentenstory Marke "Huch-Wer-hat-mein-Dokumentenköfferchen-genommen?" ist völlig identisch mit der MS-DOS-Version und ergo nicht wesentlich besser geworden. Ab und zu nerven fürchterliche Soundeffekte den Spieler. Nur für Fans, die gerne lange durch Städte pilgern, interessant. *al*

Genre: Adventure
Hersteller: Accolade
Zirka-Preis: 70 Mark

AMIGA	59%
Grafik: 56%	Sound: 44%
POWER-WERTUNG: 59%	



Bubble Plus

Gegenüber der in dieser Ausgabe ebenfalls getesteten Amiga-Version des "Bubble Ghost"-Nachfolgers "Bubble Plus" hat sich bis auf den Sound nichts verändert. Die getarnte Datendiskette wurde auf die Schnelle aus dem Programmierer-Hut gezaubert, ohne neue Features einzuführen. Vor zwei Jahren war die "Geist-pustet-Ball"-Spielidee originell, zwei Jahre später bleiben Abnutzungserscheinungen nicht aus. Zu diesem Preis nur für Fans des Originals empfehlenswert. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Infogrames
Zirka-Preis: 70 Mark

ATARI ST	40%
Grafik: 42%	Sound: 19%
POWER-WERTUNG: 40%	



Atomix

Sehr schön: Völlig identisch sieht die ST-Version des Denkspiels "Atomix" aus. Der Spieler puzzelt unter Zeitdruck Atome zusammen. Die Blöcke lassen sich nicht beliebig verschieben, sondern stoppen nur, wenn sie gegen ein Hindernis prallen. Atomix bringt Laune, auch ein Zwei-Spieler-Modus wurde nicht vergessen — leider gibt's zu wenig Levels. Wer das Atom fertig macht, bekommt alle Punkte — freundliche Rippenstöße quasi garantiert. Fans von Denkspielen: Kaufen! *al*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Thalion
Zirka-Preis: 70 Mark

ATARI ST	76%
Grafik: 51%	Sound: 20%
POWER-WERTUNG: 76%	

COMPUTERSPIELE



Infestation

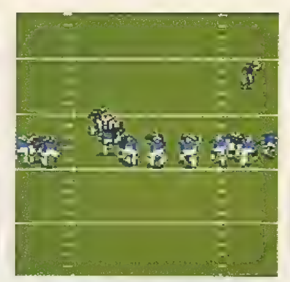
Da krabbeln sie wieder, die Alien-Küchenschaben von "Infestation". Die ST-Umsetzung gleicht der in Ausgabe 5/90 getesteten Amiga-Version wie eine Mücke der anderen. Wer sich für wirre, schwere Action-Adventures mit abstrakter Grafik begeistern kann, wird's lieben. Mir persönlich bereitet das Spazieren durch eine von außerirdischen Krabbelviechern beherrschte Raumstation allenfalls einen heftigen Juckreiz. Spannung sucht man in diesem Allerweltsspiel vergeblich. *hl*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST 42%

Grafik: 46% Sound: 31%

POWER-WERTUNG: 42%



TV Sports Football

Erst die gute Nachricht: Spielerisch ist die Umsetzung der Amiga-Sportsimulation "TV Sports Football" auf den C 64 sauber gelungen. Jetzt die schlechte: Die ganzen schönen Statistiken, die bei den 16-Bit-Versionen für Laune sorgten, fielen beim C 64 unter den Tisch. Man darf seinen Spielern auch keine Namen geben. Wer solche Feinheiten verschmerzen kann, bekommt immerhin eine solide Simulation des amerikanischen Nationalsports geboten. Eindeutig das beste Football für dem C 64. *hl*

Genre: Sport
Hersteller: Cinemaware
Zirka-Preis: 70 Mark

C 64 73%

Grafik: 72% Sound: 60%

POWER-WERTUNG: 73%



E-Motion

Die Kugel-Tüftelei "E-Motion" gibt's jetzt auch auf dem C 64. Leider hat die bunte Knobelei deutlich bei der Umsetzung gelitten. Zwar sind die Puzzels alle erhalten geblieben, die Steuerung ist ganz gut, und der Zwei-Spieler-Modus ist auch noch drin, aber die Grafik wurde ganz schön abgespeckt. Gut, nun muß man beim kleinen Commodore gegenüber den 16-Bit-Versionen Abstriche machen, aber eine hübschere Grafik wäre durchaus drin gewesen. So bleibt's beim gedämpften Tüftel-Spaß. *mh*

Genre: Denkspiel
Hersteller: U. S. Gold
Zirka-Preis: 50 Mark

C 64 60%

Grafik: 48% Sound: 42%

POWER-WERTUNG: 61%



Das Haus

Auf den Spuren von Spekulanten, Baulöwen und Möchtegern-Kapitalisten. Man glaubt es kaum: Was sich als ausgewachsenes PC-Spiel präsentiert, entpuppt sich, bei näherem Hinsehen, höchstens als mittelprächtiger Anwärter für das "Listing des Monats". Wer gerne vor seinem Terminal ein kleines Nickerchen macht, sollte unbedingt "Das Haus" ausprobieren. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Ariola Soft
Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS 18%

Grafik: 10% Sound: 1%

POWER-WERTUNG: 18%



Centrefold Square

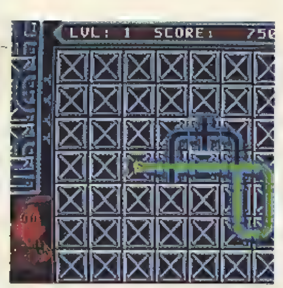
"Centrefold Square" ist ein "Schau-auf-meinen-EGA-Digi-Busen"-Spielchen der dümmsten Sorte. Rund ein Dutzend Damen wurden in kleine Quadrate zerschnipselt, die jeweils mit einer Art Gobang-Runde mit dem entsprechenden Körperteil gefüllt werden müssen. Centrefold Square ist so spannend wie eine Bundestagsdebatte. *mh*

Genre: Nackter Blödsinn
Hersteller: CDS
Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS 6%

Grafik: 51% Sound: 8%

POWER-WERTUNG: 6%



Pipe Mania

Das war's mit der geregelten Arbeitszeit: Wer Pipe Mania auf der Festplatte hat, schiebt mit Freuden Überstunden. Am Spielprinzip wurde nichts verändert. Die Tüftelei kann man mit der Maus, der Tastatur oder mit einem Joystick steuern. Das Spiel läßt sich auf Festplatte installieren und nutzt VGA-, EGA-, CGA- und Hercules-Grafikkarten voll aus. Spielt sich gut und macht süchtig. Beachtet bitte den Pipe Mania-Wettbewerb in dieser Ausgabe. *al*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Empire
Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS 80%

Grafik: 56% Sound: 52%

POWER-WERTUNG: 80%



Powerdrome

Lange genug hat ja die Umsetzung des futuristischen Rennspektakels "Powerdrome" auf PC gedauert. Dafür ist diese Fassung von allen auch die spielerisch schönste. Nicht nur die Grafik ist (zumindest auf einem AT) superschnell, auch läßt sich der eigene Flitzer wunderbar mit der Maus über alle sieben Rennpisten steuern. Ein zusätzlicher Zwei-Spieler-Modem-Modus erhöht das rasante Vergnügen beträchtlich. Allerdings sollten XT-Besitzer die Finger von Powerdrome lassen. *mh*

Genre: Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 73%

Grafik: 74% Sound: 9%

POWER-WERTUNG: 73%



Kult

Spielerisch entspricht die MS-DOS-Version genau der Amiga- und der Atari ST-Version. In einer fremden Welt muß man mit viel Fantasie unter Zeitdruck verschiedene Aufgaben erfüllen, und obendrein auch noch seine Freundin aus den Klauen eines fiesen Echsen-Volkes befreien. Leider läuft Kult nur mit Hercules- und CGA-Grafikkarten. Durch diese abgespeckte Farbenpracht geht einiges von der Atmosphäre verloren. Absolut unverständlich ist, daß man Kult nicht auf Festplatte installieren kann. *hf*

Genre: Adventure
Hersteller: Exxos
Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 68%

Grafik: 46% Sound: 9%

POWER-WERTUNG: 68%

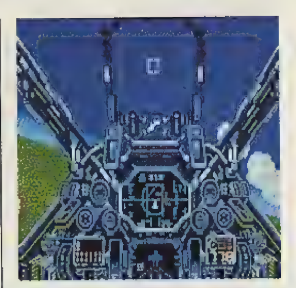


Assault Suit Leynos

Zunächst verzückt ein toller Vorspann, dann folgt ein recht merkwürdiges Spiel. Man muß in mehreren Levels in einem Kampfroboter verschanzt (der als kleines Hutzel-Sprite dargestellt wird) böse Eindringlinge vom Jupiter-Mond Titan vertreiben, und schließlich die Erde zurückerobern. Das Ganze entpuppt sich als eine mäßige Mischung aus Jump'n'Run und Ballerspiel. Die Texte im Spiel sind größtenteils japanisch, so daß der Sinn einiger Missionen erst nach vielen Anläufen klar wird. *hf*

Genre: Action
Hersteller: NCS
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE	54%
Grafik: 56%	Sound: 71%
POWER-WERTUNG: 54%	



Air Diver

Nach der glanzvollen "Afterburner"-Version fürs Mega Drive mutet das ähnliche 3D-Ballerspiel "Air Diver" wie eine angestaubte Propellermaschine an. Auf dem Bildschirm geht's ziemlich konfus zu und die Endgegner bei den 13 Missionen, die man frei anwählen kann, sind verdammt happig. Allein die Musik weiß manchmal zu gefallen, Grafik und Spielablauf würden nach dem Schulnotenprinzip höchstens auf eine "ausreichend" kommen. Kein guter Einstand für Asmik. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Asmik
Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE	37%
Grafik: 39%	Sound: 52%
POWER-WERTUNG: 37%	

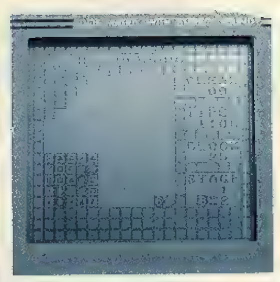


American Baseball

Wer mit der amerikanischen Nationalsportart Baseball liebäugelt, der wird mit "American Baseball" gut bedient. Ein bis zwei Spieler, ordentliche und übersichtliche Grafik, gute Steuerung per Joypad, Turniermodus sowie Freundschaftsspiele, Home Run-Wettbewerb, Auswechselspieler — es ist fast alles vorhanden, was das Herz eines Baseball-Freaks begehrt. Dieses Modul ist ausgefeilter als das schon etwas angestaubte "Great Baseball": eine lohnende Anschaffung. *mg*

Genre: Sport
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 90 Mark

SEGA MASTER	70%
Grafik: 70%	Sound: 51%
POWER-WERTUNG: 70%	

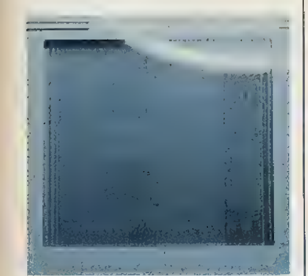


Flipull

Den Tüftel-Spielautomaten "Plotting" gibt's nun als "Flipull" im Hosentaschen-Format für den Game Boy. Ein paar Dutzend Blöcke müssen vom Bildschirm gelöscht werden. Dazu schießt man mit einem Puzzleteilchen auf das Symbolfeld. Trifft man dasselbe Symbol, so verschwindet eines der beiden. Gespielt wird gegen die Zeit, wobei man sich drei Fehlversuche erlauben darf. Freunde von Denk- und Kombinations-Spielen können sich das Modul problemlos kaufen. *hf*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY	61%
Grafik: 34%	Sound: 38%
POWER-WERTUNG: 61%	



Quarth (Blockhole)

In Europa kennt man Konamis Arcade-Hit "Quarth" unter dem Namen "Blockhole". Von oben fallen Tetris-ähnliche Steine herunter, die durch "Klötzchen-Beschuß" mittels Kanone am unteren Bildschirmrand zu Rechtecken komplettiert werden müssen. Extras, ein dufter Zwei-Spieler-Modus und verschiedene Levels runden dieses tolle Modul ab. Wer Geschicklichkeitsspiele mit taktischem Einschlag (wie kann ich mehrere Steine zwecks Extra-Beschaffung verschachteln?) mag, sollte zugreifen. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Konami
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY	84%
Grafik: 55%	Sound: 68%
POWER-WERTUNG: 84%	



King of Casino

Geld-Glücksspiele als Videospiel sind nicht jedermanns Sache. Man gewinnt und gewinnt, nur das Geld bleibt im Speicher des Computers. "King of Casino" (Roulette, Pokern, Black Jack, Keno und Einarmiger Bandit sind im Angebot) ist zumindest optisch nett aufgemacht. Die Musik dagegen jagt einem eher Schauer über den Rücken. Leider stören ab und zu die japanischen Texte; spielen kann man's trotzdem. Für 110 Mark versuche ich mein Glück allerdings lieber in einer echten Spielhalle. *hf*

Genre: Glücksspiel
Hersteller: Victor
Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE	24%
Grafik: 41%	Sound: 19%
POWER-WERTUNG: 24%	



Devil Hunter

Ein kleines Männchen kämpft sich durch eine unschöne und viel zu chaotische Schar von Gegnern und versucht, mehr schlecht als recht, am Leben zu bleiben. Bei dem Chaos auf dem Bildschirm ist das allerdings fast unmöglich. Die ersten Levels sehen nicht gerade schön aus, in späteren Levels wird's etwas besser. Von Namcot ist man aber trotzdem wesentlich Besseres gewöhnt — da hilft auch die hübsche silberne Verpackung nichts. Dutzendware mit Dutzend-Extrawaffen. *hf*

Genre: Action
Hersteller: Namcot
Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE	32%
Grafik: 56%	Sound: 38%
POWER-WERTUNG: 32%	



Be Ball

Hudson Soft entdeckt seine Liebe zu netten, aber nicht lange unterhaltsamen Geschicklichkeits-Programmen. Nach dem durchschnittlichen "Doramon" will das putzige "Be Ball" die Herzen von Kindern erobern. Wahlweise ein oder zwei Spieler schubsen oder rollen Kugeln durch das Spielfeld, um sie an ihrem Bestimmungsort zu plazieren. Mit Gefühl, etwas Nachdenken und einer Portion Geschicklichkeit kugelt man sich so von Level zu Level. Für 110 Mark gewaltig zu simpel. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson
Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE	51%
Grafik: 61%	Sound: 51%
POWER-WERTUNG: 51%	

Mögt Ihr Actionspiele? Dann seid Ihr hier richtig: *POWER PLAY*-Action-Spezialist Henrik Fisch berichtet aus seinem Erfahrungsschatz, gibt Tips und Empfehlungen.

Actionspiele sind langweilig. Auf irgendwelche Außerirdische zu schießen, nur damit sich ein Punktekonto erhöht, das kann doch keinen Spaß bringen. Insbesondere, weil einem die armen Viecher nichts getan haben. Am Ende siegt sowieso der Automat, und die Mark ist in den Eingeweiden des Videoschranks verloren. So dachte ich, als ich das erste Mal an einer Spielhalle vorbeiging, in der Frau wie Mann begeistert vor lärmenden Automaten-Ungetümen standen und infernalisch Feuerknöpfe und Joysticks bearbeiteten.

Es kam der Tag, an dem ich von einem dieser Ungetüme in Bann gezogen wurde. Damals lief im Kino gerade der Computerfilm "Tron". Ich war von der Grafik und den irren Computerbildern begeistert. Kurze Zeit später stand ich in der Spielhalle vor einem gleichnamigen Spielautomaten. Das machte mich neugierig. Der Spieler mußte eine Szene aus "Tron" nachspielen. Zwei Spieler stehen sich gegenüber und müssen sich mit tödlichen Diskus-Scheiben bewerfen, die wie ein Bumerang treu zu ihrem Besitzer zurückfliegen. Ein Spieler wurde vom Automaten gesteuert, der andere von einem Menschen. Meine ersten Versuche waren eine Katastrophe. Wahrscheinlich hat sich der Automat innerlich über meine kläglichen Versuche totgelacht. Tatsächlich hörte man auch ein hämisches Lachen des computerisierten Gegenspielers, wenn das letzte Leben ausgehaucht war. Game Over — ein Ausdruck, an den ich mich erst gewöhnen mußte.

Aber ganz so blöde stellte ich mich beim dritten Spiel schon nicht mehr an (ich hatte gleich 5 Mark investiert). Es war, als würde ich Fahrrad oder Autofahren lernen. Mit jeder Bewegung wurde ich am Joystick sicherer. Jeder Druck auf den Feuerknopf kam bestimmter. Machte der Gegner eine Bewegung, konterte ich entsprechend. Das ging ganz automatisch — das Gehirn hatte Sendepause. Jener Rausch, den jeder Actionspieler kennt, und an dem jeder Actionprofi die Qualität eines Spieles mißt, hatte von mir Besitz ergriffen. Es gab nur noch das Spiel und mich. Die Zeit verflog, und als ich wieder auf die Uhr schaute, wußte ich, daß ich einen langen Nachhauseweg hatte — die letzte Bahn war längst weg.

Kennt Ihr diesen Actionrausch? Dann funken wir auf gleicher Wellenlänge. Adventures, Rollenspiel, Simulationen sind ja ganz nett, können



Ein Muß für jeden Action-Spieler "R-Type" hier für die PC-Engine: ▶



"After Burner" fürs Mega Drive entspricht fast dem Automaten ▼

Action SATT

uns aber eigentlich gestohlen bleiben. Uns kommt es nur auf die pure Reaktion an. Mensch gegen Maschine. Wie ein Kung-Fu-Kämpfer, der jede Bewegung seines Gegenübers gefühlsmäßig erfaßt und reagiert: Das ist die wahre Herausforderung. Nur eine Mikrosekunde gezögert, eine falsche Bewegung mit dem Joystick — Game Over.

Gute Actionspieler zeichnen sich dadurch aus, daß sie nicht gleich die Flinte ins Korn werfen. Klar, beim ersten Spiel werden die Leben wohl schnell weg sein. Doch Profis haben nach zwei bis drei Spielen den ersten Level geschafft, sofern es sich nicht um ein ausgefallenes, schweres Spiel handelt. Aber auch auf den ersten Blick unfaire Situationen entpuppen sich bei guten Spielern als durchaus spielbar, wenn man die richtige Taktik herausgefunden hat oder die richtige Waffe einsetzt.

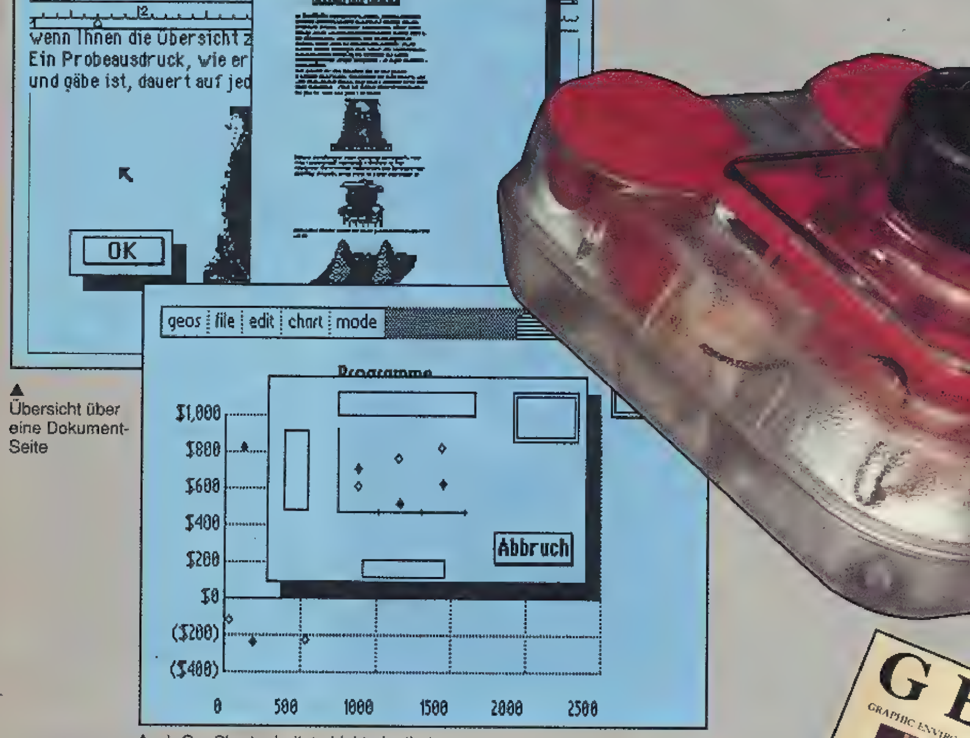
Aber das ist das Interessante: Einen Level des Actionspiels so weit auswendig lernen, daß es keine Überraschungen mehr gibt. Man spart seine Kräfte für das Kommende auf. Das ist wie das "Senso"-Spiel: Wie weit kann ich den Spielablauf noch auswendig lernen? Dieser Vorgang ist nötig, um sich irgendwann einmal dem Endgegner stellen zu können. Denn bei diesem sollte man so viele Leben wie möglich zur Verfügung haben.

Die Spielehersteller investieren unglaublich viele Ideen und fiese Tricks in den Endgegner, damit der Spieler möglichst lange an ihm zu knabbern hat. Darin gleichen sich alle Action-Spiele.

Noch ein Trick. Kennt Ihr den Frust, an einer scheinbar unmöglichen Stelle gescheitert zu sein oder den Endgegner partout nicht zu schaffen? Mir zittern nach einer Runde "Dragon Spirit" regelmäßig die Hände. Das Adrenalin wird wieder abgebaut, und der Körper reagiert mit einer Art "nervösen Zuckungen". In dieser Phase sollte man auf keinen Fall ein neues Spiel wagen, das ist meistens von vornherein zum Scheitern verurteilt. Jetzt heißt es, sich erst mal ruhig hinsetzen und die letzten Sekunden im Geiste Revue passieren lassen. Was habe ich falsch gemacht? Gab es da nicht eine Extrawaffe, die ich verpaßt habe? Was passiert, wenn ich mein Raumschiff mal an eine andere Position postiere? Solche und ähnliche Fragen sollte sich jeder Actionspieler nach einem gescheiterten Spiel stellen. Nur so lernt man aus einem Fehler und besiegt den nächsten Obergegner. So, jetzt haben sich die Hände wieder beruhigt. Also, ran an den Speck!

Oft hilft es auch, einem Freund bei einem Spiel über die Schulter zu schauen. Gute Spieler lassen sich von Zuschauern nicht irritieren (dumme Bemerkungen sollte man allerdings für sich behalten). Jeder Spieler wird mit Freude

Spielend
mit GE



▲ Übersicht über eine Dokument-Seite

Auch GeoChart arbeitet objektorientiert

Der Joystick läuft heiß. Mitten am Bildschirm bewegt sich ein blaues Objekt – klein und pfeilförmig. Dahinter eine hochtechnisierte Umgebung, so wie man sich ein Büro der Zukunft vorstellt. Und dann: Feuer. Auf Knopfdruck gerät alles in Bewegung ...

Diese Szene läßt ein Actionspiel vermuten. Sie spielt sich aber bei GEOS ab, und das regelmäßig. Das blaue Objekt war kein UFO und auch kein Invasor aus dem All, sondern der Zeiger, mit dem GEOS gesteuert wird. Der Feuerknopf funktioniert auch bei GEOS, es wird aber nicht geschossen. Vielmehr wird damit ein fünfseitiger Aufsatz gedruckt oder die Steuererklärung neu berechnet. Oder Sie löschen damit eine Datei oder räumen eine Diskette auf.

Mit GEOS können Sie alles erledigen, wofür Sie Ihren Computer gekauft haben.

Für jede Anwendungsart gibt es ein passendes GEOS-Programm: GeoWrite, GeoPaint, GeoMerge, GeoLaser, GeoSpell, GeoFile, GeoCalc, GeoChart, GeoPublish ... und noch mehr. GEOS leistet viel und wird dennoch wie ein Spiel bedient. Wenn Sie wissen, wie man den Joystick bewegt und den Feuerknopf drückt, dann fehlt nicht mehr viel, damit Sie mit GEOS umgehen können, um spielend zum Erfolg zu kommen. Wenn Sie also wieder einmal das Universum vor dem Untergang bewahrt haben, dann greifen Sie zu GEOS.

nwenden

S



quick quick qu
quick QUICK
QUICK QUIC
QUICK QUICK

▲ Schrift-Variationen

GeoPublish-Ausdruck mit Postscript-Drucker ▼

lung erstellt mit Geo-Publish

Richtung Hamburg

See

Strandbad

Da ist Action!

htigste in Kürze:

s sonst?)
ütte am Steinsee (siehe Plan)

s 18.6.89, 6.00 Uhr

ist genug Platz, um mit einem
ütte zu campieren. Rücksicht auf
Ende der Party allerdings nicht

en gibt es

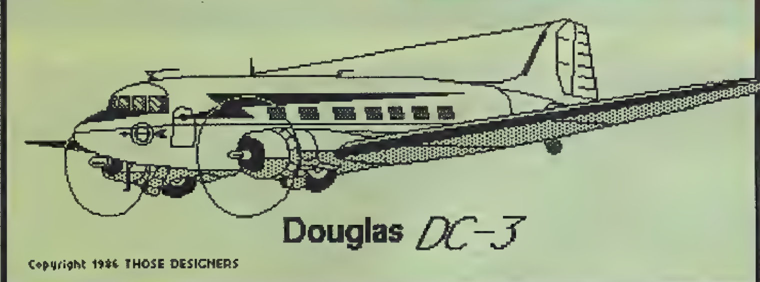
Rahmen mit Schatteneffekt

Objektorientierte Grafik

Weiß auf schwarz

Raster

Initialbuchstabe



Die GEOS-Familie				
für	Bestell-Nummer	GEOS 64 ab V. 1.3	für GEOS 128	Preis DM
GEOS 2.0 C64	51677			89,–*
GEOS 2.0 C128	51683			119,–*
MegaPack 1	90772	ja	ja	59,–*
MegaPack 2	90350	ja	ja	59,–*
International Fontpack	50321	ja	ja	49,–*
GeoFile 64	50324	ja	nein	59,–*
GeoFile 128	50330	nein	ja	79,–*
GeoCalc 64	50325	ja	nein	59,–*
GeoCalc 128	50331	nein	ja	79,–*
Deskpack/GeoDex	50322	ja	ja	49,–*
GeoPublish	50326	ja	ja	59,–*
GeoTerm	90757	ja	ja	69,–*
GeoChart	51679	ja	ja	49,–*
GeoBasic	90245	ja	nein	89,–*

*Unverbindliche Preisempfehlung

Ein spielstarkes Programm, bei dem Sie Ihren Spielwitz beweisen können. Verbinden Sie das Angenehme mit dem Nützlichen: Spielen Sie mit GEOS, der neuen Spielklasse für Ihren C64/C128.

Berkeley Softworks

Kluge Köpfe setzen auf GEOS

Markt&Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.



Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

2311/005

Amiga

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Rainbow Island	Eine ungewöhnliche Action-Idee: Ein kleiner Held wirft mit Regenbogen um sich, klettert darauf durch die Gegend und erlegt zusätzlich viele Ungeheuer. Ein Heidenspaß aus der Spielhalle für jede Sammlung.	91%	79%	72%	4/90
R-Type	Der Spielhallen-Klassiker für den Amiga. Ein Raumschiff kämpft gegen ein ganzes Imperium voller Bösewichte und sammelt Extrawaffen, was das Zeug hält. Im Links-nach-Rechts-Flug geht's durch acht Levels.	89%	86%	84%	4/89
Katakis	Auch hier kämpft man in einem Raumschiff von links nach rechts gegen böse Außerirdische. Ein besonders gutes Spielgefühl zeichnet Katakis für den Amiga aus. Sieben Levels voller Action.	85%	77%	80%	11/88
Typhoon Thompson	Ein ungewöhnliches Spiel, das mit viel Liebe zum Detail programmiert wurde, ohne das Spiel außer acht zu lassen. Ein kleines Männchen auf dem Wasser gegen Unholde auf kleinen Inseln.	83%	86%	76%	3/90
Battle Squadron	Hier geht's von unten nach oben gegen die Bösen des Universums. Extrawaffen werden von besonderen Gegnern bereitgehalten. Klasse Grafik und außerdem zu zweit gleichzeitig spielbar.	82%	80%	72%	2/90

Atari ST

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Rainbow Island	Der Held mit dem Regenbogen jetzt auch auf dem Atari ST. Genauso toll wie beim Amiga und wie beim Automaten, fast genauso fantastisch spielbar. Gehört ebenso in jede Spielesammlung.	90%	79%	72%	4/90
Oids	Ein Spiel, das die Erdanziehungskraft berücksichtigt. Es müssen kleine Männchen gerettet werden. Tolle Grafik mit schönen Animationen und vielen, vielen Levels. Obendrein darf wie verrückt geballert werden.	85%	75%	65%	4/88
Typhoon Thompson	Die Urversion des niedlichen Spiels. Viel Liebe zum Detail und viel Spielspaß. Ein kleines Männchen kämpft auch hier auf dem Wasser gegen Unholde auf kleinen Inseln.	83%	87%	74%	11/88
Xenon 2	Ballerspiel mit Grafik-Klasse. Ein Raumschiff fliegt von unten nach oben, erledigt Außerirdische dutzendweise, erhält dafür Geld und darf sich dafür in Shops Extrawaffen kaufen.	81%	92%	77%	10/89
Virus	Ein Actionspiel, das zunächst an einen Flugsimulator erinnert. Trotzdem dürfen auch hier viele Aliens abgeschossen werden. Die Maus-Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, aber nicht ohne Reiz.	80%	80%	70%	1/88

seine Erfahrungen bei einem Endgegner mit anderen tauschen. Schließlich werden auch in Japan die Ninjas von Meistern des Fachs trainiert. Wenn Ihr an einen Actionmeister geratet, solltet Ihr ihm in Ruhe zuschauen. So manches Spiel wurde nur durch abgeschaute Tricks endlich zu Ende gespielt.

Jetzt habe ich soviel über Actionspiele geschrieben, daß es mich richtig in den Fingern juckt, mal wieder eine Runde "R-Type" zu spielen. Noch etwas zum Schluß: Demnächst habe ich drei Wochen Urlaub. Die könnte ich natürlich vorzüglich dazu verwenden, einige Spiele endlich mal bis zum letzten Atemzug des Oberfieslings durchzuspielen. Das werde ich aber nicht tun. Denn wenn ich nach den drei Wochen Ruhe und Erholung ohne Spiele braungebrannt wieder nach Hause komme, weiß ich ganz genau, daß das letzte Stündchen der Fieslinge geschlagen hat. *hf*

Die Ausrüstung

Immer wieder werden wir gefragt, welches Gerät der Actionspieler kaufen soll. Lassen wir die beiden Handheld-Videospiele Lynx und Game Boy beiseite, bleiben acht Systeme übrig. An Heimcomputern gibt's den Amiga, den Atari ST, die MS-DOS-Geräte und den C64. Bei den Videospielen stehen das Nintendo-Entertainment-System, das Sega Master System, das Mega Drive und die PC-Engine zur Verfügung.

Als Actionspieler muß man darauf achten, wie schnell ein System die Grafik auf dem Bildschirm darstellt, schließlich will man ja auch tatsächlich "Action" auf dem Bildschirm haben. MS-DOS scheidet dafür von vornherein aus. Der Computer ist so gestaltet, daß Programmierer nur mit großen Mühen bewegte Grafik auf dem Bildschirm darstellen. Natürlich kann man sich auch ein schnelles System kaufen, nur wird das dann, verglichen mit anderen Systemen, entsprechend teuer. Außerdem sind Actionspiele für MS-DOS kaum zu bekommen.

Auch von einem Atari ST raten wir eher ab. Zum einen beherrscht er das horizontale Verschieben eines Bildes des ab der erst kürzlich erschienenen STE-Version, für den es noch kaum Software gibt. Für den C 64 wird leider immer weniger Software produziert, so daß man ihn auch von der Liste streichen sollte. Bleibt also nur der Amiga übrig, der gut für pralle Actionspiele geeignet ist. Außerdem stimmt hier auch das Software-Angebot.

Die Videospiele sind von Haus aus alle auf Actionspieler-Anforderungen gebaut worden. Doch auch hier gibt es Unterschiede. So sind für das Sega Master System bisher wenige richtig gute Actionspiele erschienen. Die PC-Engine könnte man von den Spielen her zwar als "Baller-Engine" bezeichnen, es gibt sie jedoch immer noch nicht offiziell in Deutschland zu kaufen. Alle Geräte sind Importware aus Japan.

Nintendo kündigt für dieses Jahr eine groß angelegte Kampagne für sein Entertainment System an. Über 600 Module kann man in Japan kaufen, rund 300 sind auf dem amerikanischen Markt erhältlich. Darunter sind hauptsächlich Actionspiele. Wenn die Welle nach Deutschland schwappt, haben hiesige Actionfans einiges zu tun.

Das Mega Drive von Sega wird ebenfalls demnächst in Deutschland präsentiert. Es bietet grafisch wesentlich weitreichendere Möglichkeiten als das Nintendo-Gerät. Noch existieren wenig Module für die Konsole, aber das wird sich in nächster Zeit ändern.

Von den acht Systemen bleiben also vier Systeme übrig. Amiga, Nintendo, Mega Drive und PC-Engine kann man ruhigen Gewissens jedem Action-Spieler empfehlen. *hf*



MS-DOS

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Xenon 2	Dafür sollte man mindestens eine EGA-Karte installiert haben. Sonst kommt die Wahnsinns-Grafik nicht zum Zuge. Ansonsten entspricht das Spiel dem Vorbild auf dem Amiga und dem Atari ST.	82%	92%	61%	3/90
Virus	Das Flugsimulations-Actionspiel gibt's auch für MS-DOS-Computer. Zwingend notwendig ist jedoch ein Computer der AT-Bauklasse, sonst werden die Animationen zu langsam.	75%	—	—	11/89
Time Bandit	Labyrinth-Spiel in Draufsicht, in dem sich der Held durch verschiedene Zeiten schlagen muß. Als Draufgabe gibt's Pac-Man-Action und ein kleines Text-Adventure.	74%	—	—	4/89
Star Wars	Der Atari-Spielhallenautomat für den PC. Man spielt verschiedene Flugszenen aus dem Kinofilm nach. Es wird viel geschossen und noch mehr mit dem Raumschiff manövriert. Eine Maus ist nützlich.	72%	—	—	12/89
Blood Money	Ein Ballerspiel, bei dem von links nach rechts geflogen wird. Auch hier sollte man mindestens eine EGA-Karte haben. Mit Geld kauft man sich auch hier Extrawaffen nach.	—	—	—	—

C 64

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Armalyte	Horizontal scrollendes Ballerspiel mit Extras, die sich beim Anschießen verändern. Zwei Spieler können bei diesem Ballerspiel-Klassiker gleichzeitig mitmischen.	85%	85%	70%	11/88
Impossible Mission 2	Das Lauf- und Spring-Männchen ist wieder da. Diesmal kämpft es sich durch einen noch größeren Komplex. Spielansicht von der Seite; mit zu lösenden Rätseln.	85%	70%	55%	5/88
Heavy Metal Paradroid	Ein Klassiker, der auch nach vielen Jahren attraktiv geblieben ist. Mischung aus Action- und Denkspiel. Es soll demnächst eine aufgepeppte Version für Amiga und Atari ST erscheinen.	85%			6/89
Hawkeye	Ein Männchen hüpft und kämpft sich durch verschiedene Levels, um verschiedene Puzzle-Stücke aufzusammeln und jede Menge Aliens zu killen. Ansicht von der Seite; mit toller Grafik und tollem Sound.	82%	86%	84%	10/88
R-Type	Auch auf dem C 64 darf man nun das böse Bydo-Imperium bekämpfen. Eine im großen und ganzen gelungene Umsetzung mit kleinen Schönheitsfehlern. Technisch trotzdem sehr gut.	82%	81%	83%	2/84

Nintendo

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Contra	Bis zu zwei Spieler kämpfen sich im Rambo-Stil durch viele Levels gefüllt mit Alien-Eindringlingen. Es darf gesprungen, gelaufen und geballert werden. Jeder Level hat wie üblich einen Endgegner.	88%	84%	72%	1/89
Gradius	Eine Super-Umsetzung aus der Spielhalle. Ein Links-Rechts-Ballerspiel, bei dem Extrawaffen nach Bedarf eingesetzt werden. Sieben Level voller widerlicher Aliens. Ein Muß für jeden Baller-Fan.	85%	85%	80%	4/88
Life Force	Fortsetzung von Gradius. Abwechselnd wird horizontal und vertikal geflogen. Schönere Grafik als beim Vorgänger, dafür auch höherer Schwierigkeitsgrad. Darf ebenso in keiner Sammlung fehlen.	81%	86%	84%	4/89
Metroid	Gehört fast schon ins Genre der Action-Adventures. Ein kleines Männchen läuft in einem Labyrinth herum und erledigt verschiedene Obergegner. Viele Extrawaffen gibt's in den Gewölben zu finden.	80%	70%	60%	4/88
Mega Man	Ein Spiel, bei dem man sich die Reihenfolge der gespielten Levels aussuchen darf. Ein Männchen hüpft und springt durch die Levels. Seltener gibt es hier Extrawaffen. Einige Levels sind ganz schön happig.	72%	70%	73%	5/90

Der Anfang

Das Bild war schwarzweiß. Wenn man durch die Spielhallen ging, konnte man ihn nicht überhören. Ein dröhnendes "Bumm", dann ein etwas höheres "Bumm" — immer abwechselnd hintereinander. Dazu ein hohes kreischendes "Piu-Piu". Sofort wußte man: "Aha, da spielt wieder einer *das* Spiel." Die Rede ist von "Space Invaders", dem Spielautomaten, der eine ganze Generation von Videospielen begründete und dessen Name heute noch gestandenen Profis Tränen in die Augen treibt. Die Außerirdischen hielten mit ihm Einzug ins Spiele-Genre. Die Handlung war aus heutiger Sicht simpel. Damals aber war er das Nonplusultra, schon allein deshalb, weil sich der Hersteller Taito fast ein Bein ausreißen mußte, um mit der damaligen Computertechnologie überhaupt so etwas herstellen zu können. Eine Reihe Aliens, hübsch aufgereiht, bewegt sich von links nach rechts und kommt unaufhaltsam dem Erdboden immer näher.

Auch andere Hersteller entdeckten das "Alien-Metzeln"

Sega Master System

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
R-Type	Trotz geringer Hardware-Fähigkeiten der Konsole eine der besten Umsetzungen des Kultspiels. Der Spielablauf entspricht dem Spielhallen-Automaten. Baller-Fans — sofort kaufen!	83%	80%	61%	2/89
Powerstrike (Aleste)	Noch ein tolles Ballerspiel. Diesmal fliegt ein Raumschiff von unten nach oben durch die Levels. Viele verschiedene Extra-Waffen erleichtern die Baller-Arbeit. Zehn Levels warten auf den Spieler.	80%	90%	60%	5/88
Shinobi	Ein Lauf- und Springspiel, bei dem der Schwerpunkt trotzdem bei der Action liegt. Ein Ninja in Seitenansicht gegen eine böse Killerbande. Es gilt, entführte Kinder wieder einzusammeln.	79%	71%	68%	10/88
Fantasy Zone II	Das bunteste Ballerspiel aller Zeiten. Herzallerliebst darf buntes verrücktes Zeug geschossen werden. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei nicht ohne. Joystick empfehlenswert.	75%	80%	65%	3/88
Zillion	Gehört auch eher in die Sparte der Action-Adventures. Trotzdem wird hier fleißig geschossen und den Gegnern ausgewichen. Ein Computer muß gesprengt und Freunde müssen befreit werden.	75%	75%	70%	2/88

Sega Mega Drive

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Super Shinobi	Wohl das beste Actionspiel, das je den Schacht einer Konsole gesehen hat. Jeder Level mit unterschiedlicher Grafik und neuer Musik. Spielbarkeit fantastisch. Ein Muß fürs Mega Drive.	91%	85%	92%	3/90
After Burner	Eine der besten Umsetzungen des Spielhallen-Automaten. Im Gegensatz hierzu steckt bei der Mega-Drive-Version spielerisch auch noch einiges dahinter. Empfehlenswert für alle Luftakrobaten.	80%	80%	78%	6/90
Kujaki-Oh 2	Ein typisches Spring- und Laufspiel, bei dem außerdem jede Menge widerlicher Monster gekillt werden dürfen. Alle Zauberer bekämpft man mit verschiedenen magischen Schüssen.	79%	76%	77%	3/90
Rambo 3	Ein Actionspiel in Draufsicht. Rambo kämpft sich unter Einsatz von Waffen und Granaten durch die feindlichen Linien. Trotz kriegerischer Handlung toll spielbar.	78%	71%	66%	2/90
Tatsujin	Das Ballerspiel "Truxxton" aus der Spielhalle in einer Konsolen-Version. Es wird von unten nach oben über eine futuristische Landschaft geflogen. Drei Extrawaffen erleichtern das Überleben.	77%	78%	33%	3/90

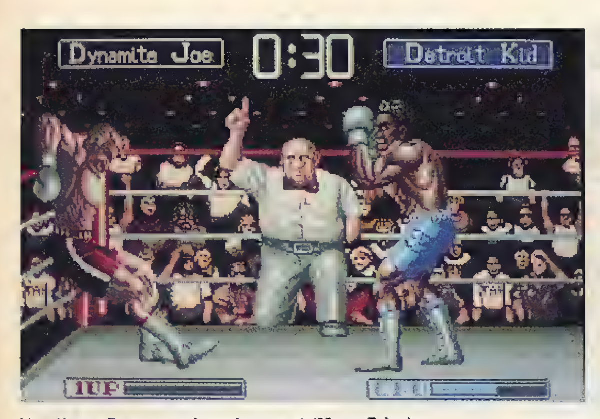
PC-Engine

Titel	Beschreibung	POWER-WERTUNG	Grafik	Sound	Test in Ausgabe
Mr. Heli	Ein kleiner Hubschrauber kämpft sich durch feindliche Linien und erwehrt sich böser roter und blauer Hubschrauber. Diamanten bringen Geld, womit man sich wiederum verschiedene Extrawaffen kaufen kann.	90%	85%	61%	3/90
PC Gengin	Ein niedliches Spiel, bei dem man aus dem Lachen nicht mehr heraus kommt. Ein Steinzeitmensch kämpft sich durch die Gefahren seiner Welt. Trotz vieler Gags toll spielbar.	84%	81%	77%	4/90
Dragon Spirit	Noch ein vertikales Ballerspiel. Ein Drache kämpft sich durch eine urzeitliche Landschaft. Gegner vom Boden und aus der Luft greifen ihn an, für die es verschiedene Schüsse gibt. Acht Levels voller Action.	83%	79%	93%	7/89
Tiger Heli	Und wieder ein vertikales Ballerspiel. Diesmal fliegt ein Hubschrauber durch die feindlichen Linien. Vier verschiedene Extrawaffen können eingesetzt werden. Sehr schwer, aber auch sehr gut.	82%	83%	70%	9/89
Darius	Leider bisher nur auf CD-ROM erhältlich. Dafür warten 26 Levels (!), die mit wenigen Extrawaffen geschafft werden müssen. Eine Umsetzung aus der Spielhalle, die Sucht-Charakter hat.	82%	79%	82%	6/90

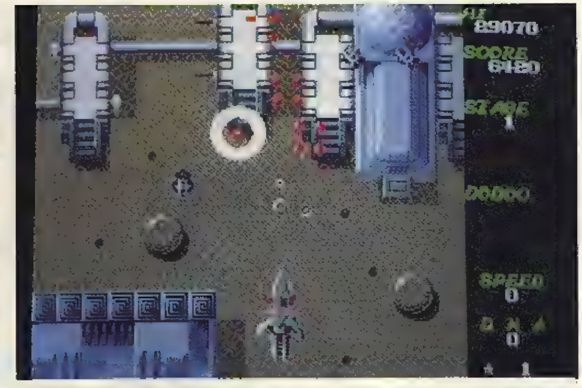
für sich. Es entstanden unvergessene Automaten wie "Galaxian", der erstmals auch farbig war, und "Galaga", der in der gleichen Spielhalle oft mehrfach anzutreffen war. Jeder Actionspieler sollte einmal diese Automaten gespielt haben. Es folgte ein Meilenstein des "Raumschiff - fliegt - von - links - nach - rechts" - Genres: "Defender" des Flipper-Herstellers Williams. Bei ihm mußte eine Zehn-Mann-Bevölkerung eines Planeten von bösen Außerirdischen geschützt werden. Diese klauten die Männchen und verwandelten sie.

Von Atari folgte "Xevious" und "Gravitar". Auch der Japan-Gigant Konami macht mit "Nemesis", bei uns auch "Gradius" genannt, von sich reden.

Der Automat führt die Extrawaffen ins Spielgeschehen ein. Der vorerst letzte Meilenstein der Videospiel-Geschichte wird mit Irems unvergessenem "R-Type" gesetzt. Ungewöhnliche Extrawaffen, tolle Level mit widerlichen Monstern und ein ungewöhnlich gutes Spielgefühl zeichnen den Automaten aus. Das ist der bisherige Stand. *hf*



Vor dieser Faust es mir recht graust (Mega Drive)

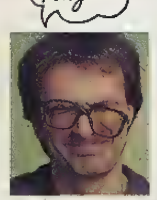


Je größer das Schiff, desto mächtiger die Schüsse (Mega Drive)

CARTRIDGE-KLOPPER

Final Blow

Ring frei für die erste Box-Simulation auf dem Mega Drive. Bei "Final Blow" vom renommierten japanischen Spielautomaten-Hersteller Taito habt Ihr die Wahl zwischen fünf verschiedenen Boxern. Im Ein-Spieler-Modus muß man der Reihe nach die anderen vier Jungs flachlegen; könnt Ihr einen Freund vors Mega Drive schleifen, dürft Ihr Euch gegenseitig verhauen. Jeder der fünf Boxer hat etwas unterschiedliche Eigenschaften in den Kategorien Größe, Gewicht und — besonders wichtig — Reichweite. Die Herren haben so anregende Namen wie Dynamite Joe, Kim Nang, Detroit Kid, King Jason und Fernando Gomez: Das Kinnhaken- und Kopfnuß-Verteilen hat internationalen Charakter. Je ein Feuerknopf am Joypad dient zum Ducken und Schlagen. Bei den Hieben gibt es feine Unterscheidungen zwischen Nahkampf- und Distanz-Schwingern. Die großen Boxersprites werden von der Seite gezeigt. Ihr könnt Euren Kämpfer nach links und rechts, aber nicht nach oben und unten steuern. Eine Balkenanzeige verrät, wie es um die Widerstandskraft eines Boxers steht. Der Balken verringert sich bei jedem Schlag, den er einstecken muß. Verschwindet er ganz, geht der Prügelknabe zu Boden. Geschieht dies dreimal in einer Runde, ist der Kampf zu Ende. Für jeden Treffer, den man an des Gegners Corpus landet, werden Euch Punkte gutgeschrieben. *hl*



Wenn Taito einen Boxkampf fürs Mega Drive programmiert, erwartet man grafische und spielerische Superlative. Daß auch diese Firma nicht gegen Flops gefeit ist, beweist der Tiefschlag Final Blow. Die großen Boxer-Sprites sehen zunächst toll aus, doch wehe, wenn sie sich bewegen. Die Animation ist sehr ruckartig und eine Schande für das Mega Drive. Ernsthaft übel wird das Programm durch die spielerische Tristesse. Die meisten Computergegner putzt man weg, indem man erst abwartet und sie mit einer Serie von Distanzschlägen eindeckt, sobald sie sich nähern. Dieses Modul ist eine ziemliche Gähn-Nummer.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 120 Mark

SEGA MEGA DRIVE 36%

Grafik: 52% Sound: 34% POWER-WERTUNG: 36%

MUTATIONS-MOSAIK

Darwin 4081

Als Actionspiel-Kenner ist man es gewohnt, daß die eigene Spielfigur nach dem Genuß von diversen Extras ihr Aussehen verändert. Bei dem vertikal scrollenden Baller-Spektakel "Darwin 4081" haben es die Programmierer damit auf den Gipfel getrieben: mit sage und schreibe zwölf verschiedenen Raumschiffen wird der tapfere Pilot im Laufe des Spiels konfrontiert. Die Bewaffnung unterscheidet sich natürlich von Ausbaustufe zu Ausbaustufe. Da die Umbau-Extras recht zahlreich umherschwirren, und man bei Feindberührung wieder zurückgestuft wird, vergehen kaum zehn Sekunden, ohne daß sich das eigene Raumschiff verändert. Von dieser Besonderheit abgesehen präsentiert sich Darwin 4081 (übrigens ein ehemaliger Spielautomat von Data East) als leicht aufgepeppte "Xevious"-Variante. Neben den obligatorischen Luftangriffen, spucken Bodenstationen von Zeit zu Zeit Schüsse aus. Wie praktisch, daß der Flieger von Haus aus nach vorne und nach unten feuern kann. An Extras tummeln sich "Speed-Up"- und "DNA"-Symbole (stehen für ein Extraleben) auf dem Bildschirm. Jeder der (laut Anleitung) zehn Levels droht am Ende mit einem wendigen Endgegner, der im Taktik-Unterricht gut aufgepaßt hat. Im Option-Menü darf man netterweise den Schwierigkeitsgrad, die Anzahl der Raumschiffe und Continues sowie die Feuerknopfbelegung einstellen. *mg*



Dieses ewige "Raumschiff-veränder-Dich-Spielchen" geht mir langsam aber sicher auf den Geist. Kaum habe ich mich auf einen Flieger eingestellt, schrumpft er mir postwendend unter den Fingern weg — oder bläht sich bis zum nächsten Treffer kurzzeitig auf. Davon abgesehen spielt sich "Darwin 4081" ganz nett. Man merkt ihm sein Alter von drei Jahren (Jahrgang '87) allerdings deutlich an. Mit neueren Action-Hits wie "Tatsujin" kann es bei weitem nicht mithalten. Wer nicht zum harten Kern der Ballerspiel-Szene gehört, sollte sich dreimal überlegen, ob er 120 Mark in ein relativ ideenloses Ballerspiel investieren will.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 120 Mark

SEGA MEGA DRIVE 58%

Grafik: 54% Sound: 58% POWER-WERTUNG: 58%

Der zweite Teil des Rollenspiel-Hits "Phantasy Star" (erschien vor gut 18 Monaten fürs Sega Master System) ist nun endlich in der englischen Version lieferbar. Zum Leidwesen aller Master-System-Besitzer gibt es den 6-Megabit-Epos (entspricht 768 KByte) nur fürs Mega Drive. Neben dem schweren Modul werden die Anleitung, eine praktische Landkarte, eine Liste mit den wichtigsten Zaubersprüchen und Ausrüstungsgegenständen sowie ein 116seitiges farbiges "Hintbook" mit Dungeon-Karten, Tips und Tricks mitgeliefert.

"Phantasy Star II" nimmt den Handlungsfaden des ersten Teils wieder auf. Mota, ein Planet des Algo-Sternensystems, ist nach Lassics Abgang eine friedliche, fast paradiesische Welt geworden. Das alles beherrschende "Mother Brain" sorgt glänzend für die lebensfrohen Bewohner. Eines Tages wird die Ordnung allerdings empfindlich gestört; irgendetwas stimmt mit Mother Brain nicht mehr. Ekelhafte Biomonster versetzen die Bevölkerung in Angst und Schrecken.

Jetzt seid Ihr an der Reihe. In mehreren Missionen müßt Ihr dem Rätsel auf die Spur kommen. Zusammen mit sieben Weggefährten, die man im Laufe des Spiels kennenlernt, werden tausende von Kämpfen ausgefochten, dutzende Dungeons erforscht, viele Städte besucht, das Meer und der Weltraum erforscht. Über 60 praktische Zaubersprüche und mindestens genausoviele Ausrüstungsgegenstände (Waffen, Rüstung, Schilder, Helme, Schuhe etc.) erleichtern den Kampf gegen unzählige Biomonster und Roboter-Rüpel.

Von den acht Personen, die zur Verfügung stehen, kann man jeweils nur mit vier Leuten aufbrechen. Da jeder der vier Mitstreiter andere Qualitäten und Schwachpunkte hat, sollte man sich für verschiedene Missionen andere Truppen zusammenstellen. Die Charaktere reichen von der hilfsbereiten, aber im Kampf unerfahrenen Ärztin, über eine geschickte Diebin, bis hin zum unerschrockenen Rauhbein, das allerdings in Sachen Magie nicht gut drauf ist. Ein anderer Kumpel versteht sich sehr gut mit der Bekämpfung von Robotern.

Die Planetenoberfläche seht Ihr wie gewohnt aus der Vogelperspektive. Per Joypad wird das Quartett über das scrollende Spielfeld gesteuert. Trifft man auf ein Monster, wird auf den Kampfbildschirm umgeblendet, wo dann (je nach Wunsch) zum strategischen, magischen oder "Hau-drauf-und-Augen-zu"-Kampf gebeten wird. Die Dungeons werden, anders als beim Vorgänger, nicht in 3D, sondern ebenfalls in 2D-Perspektive dargestellt (mit schmuckem Parallax-Scrolling). Neben tonnenweise Monstern findet man dort u. a. Teleporter, tiefe Abgründe, giftige Säurepfützen sowie verschlossenen Türen, die nur mit Dynamit zu öffnen sind.

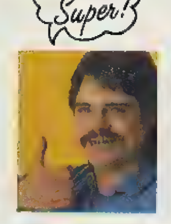
Dank der im Modul plazierten Batterie (soll fünf Jahre halten), kann man seinen aktuellen Spielstand auch nach dem Ausschalten der Konsole behalten.

Zu Beginn darf man nur in den Städten speichern. Dort gibt's außerdem diverse Shops, nette Ärzte heilen Wunden, man plaudert mit den Einwohnern und teleportiert zu anderen Städten, die schon besucht wurden. Später hat ein bestimmter Shop freundlicherweise ein Extra im Angebot, mit dem überall gespeichert werden kann. Bezahlt werden all diese Luxus-Artikel mit Meseten, die Ihr Euch im Kampf gegen die Monster verdient. Je hartnäckiger ein Unhold auf Eure Gruppe eindrischt, desto mehr Meseten führt er meistens bei sich. Netterweise

MAGISCHES MONSTER-MASSAKER

Phantasy Star II

Super!



Es ist einfach unglaublich, was in dem Super-Modul "Phantasy Star II" steckt. Eine handfeste SF-Story, eine farbenfrohe Grafik und eine ausgefeilte Benutzerführung lassen dieses Rollenspiel zu einem richtigen Leckerbissen werden. Zusätzlich jede Menge feiner Gegenstände, tiefe Dungeons und eklige Monster in rauhen Mengen dürften selbst den größten Spielehunger befriedigen. Zwar hat sich bei Phantasy Star II gegenüber dem Vorgänger am "Hack'n Slay"-Prinzip bei Monster-Kämpfen nicht viel geändert, aber daran gewöhnt man sich ziemlich schnell. Außerdem versüßt, dank reichhaltiger Angriffs-Optionen, eine Prise Taktik den Kampfverlauf. Das einzige, was mir abgeht, sind die schmucken 3D-Dungeons und die tollen Hintergrundgrafiken bei Kämpfen aus dem ersten Teil — aus Speicherplatzgründen wurde darauf leider verzichtet. Dafür gibt's erheblich mehr Monster und viel größere Labyrinthe.



Bei manchen Monstern sollte man Magie anwenden (Mega Drive)



In den Städten dürfen sich die vier wackeren Streiter von zahllosen Kämpfen erholen (Mega Drive)

Super!

Am liebsten hätte ich mir vier Wochen Urlaub genommen, und zu Hause 24 Stunden am Tag "Phantasy Star II" gespielt. Doch leider hatten meine Kollegen gegen diesen (zugegebenermaßen ziemlich eigennützigen) Plan Einwände, und so blieben mir nur die (leider viel zu kurzen) Nächte. Entsprechend müde taumle ich seit dem Eintreffen dieses fantastischen Moduls jeden Morgen in die Redaktion.

Die Atmosphäre von Phantasy Star 2 ist dicht, die Benutzerführung erfrischend logisch, die Grafik stilvoll, die Monster gefährlich, meine Party inzwischen mächtig gut drauf und das Ende des Spiels noch lange nicht abzusehen — kurzum: ich bin von Phantasy Star 2 rundum total begeistert. Lange hat mich kein Computer- oder Videospiel so intensiv beschäftigt und fasziniert wie dieses Prachtstück. Wer den ersten Teil gerne spielte, wird den Nachfolger heiß und innig lieben. Dachte ich zu Beginn noch "Das ausführliche Hintbook nimmt doch jeden Forscher-Geist.", so danke ich inzwischen mehrmals täglich Sega für das fantastische Hintbook, in dem übrigens lange nicht alles verzeichnet ist — fürs private Entdecken bleibt genug Freiraum.

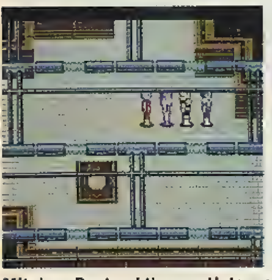
gibt's auch ein paar Monster, die überproportional viel Geld mit sich tragen — sehr zur Freude ihrer Gegner. Besonders viel Gedanken hat sich Sega in Sachen Benutzerführung gemacht. Sie unterscheidet sich in einigen wichten Punkten erheblich von der des Vorgängers.

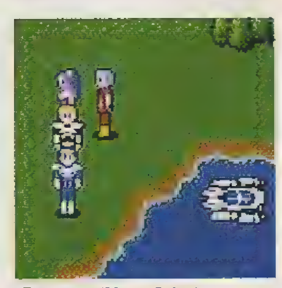
Sämtliche Aktionen, die Eure Charaktere ausführen sollen, sind in übersichtlichen Menü-Fenstern, die bei Bedarf auf dem Bildschirm auftauchen, anzuwählen. *mg*

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 180 Mark

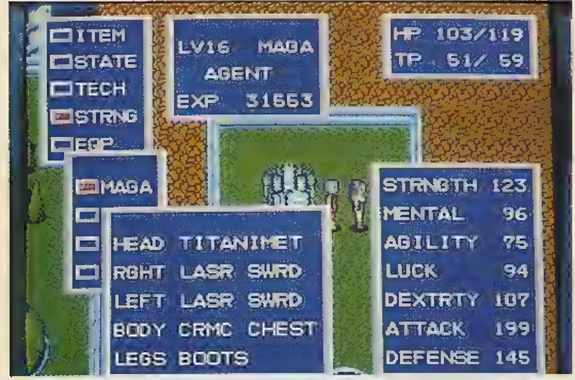
SEGA MEGA DRIVE — 85%

Grafik: 69%	Sound: 61%	POWER-WERTUNG: 85%

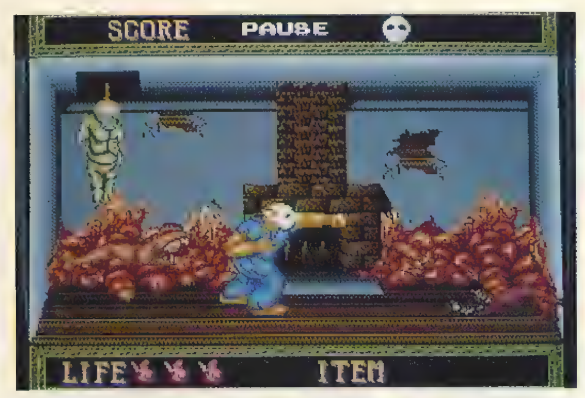




Mit dem Boot geht's zum Unterwasser-Dungeon (Mega Drive)
2D-Perspektive auch in den Dungeons (Mega Drive)



Übersichtliche Benutzerführung dank vielen Fenstern (Mega Drive)



Ein Schlachtfest für robuste Magennerven: Splatter House (PC-Engine)

METZEL-MANIAC

Splatter House

Eine rührende Entführungsgeschichte, ein Hakkebeil-schwingender Psychopath mit einer Eishockey-Maske und ein Spukhaus voller schleimiger Monster sind die Zutaten der neuesten Spielautomaten-Konvertierung für die PC-Engine. In "Splatter House" wurde dem jungen Mann namens Rick Taylor die Freundin von fiesen Monstern entführt. Der ist natürlich sauer, also macht er sich auf den Weg, um das Mädel zu befreien. Durch sieben Levels muß er sich prügelnd gegen fliegende Blutegel, Zombies, angemoderte Hunde, mutierte Fledermäuse und fliegende Köpfe zur Wehr setzen. Ein gezielter Fausthieb oder ein schneller Tritt genügen meist, um die Angreifer in blutigen Schleim zu verwandeln. Ab und zu liegen in dem Haus zusätzlich feine Gegenstände herum, mit denen unser Held noch besser auf Monsterjagd gehen kann. So findet er Holzlatten, Speere, Schraubenschlüssel, Fleischerbeile oder sogar ein Gewehr. Am Ende jeder Spielstufe gibt es ein besonders scheußliches Monstrum, das erst erledigt werden muß, bevor es im nächsten Level weitergeht. Um seine Freundin zu befreien, stehen Rick Taylor drei Leben zu Verfügung. Wenn alle drei Leben futsch sind, kann mit fünfmal "Continue" an alter Stelle weitergemetzelt werden. Dadurch wird splatter House allerdings etwas leicht. Nach kurzer Einspielphase kommt man leicht bis zum letzten Level. *mh*

Gut!

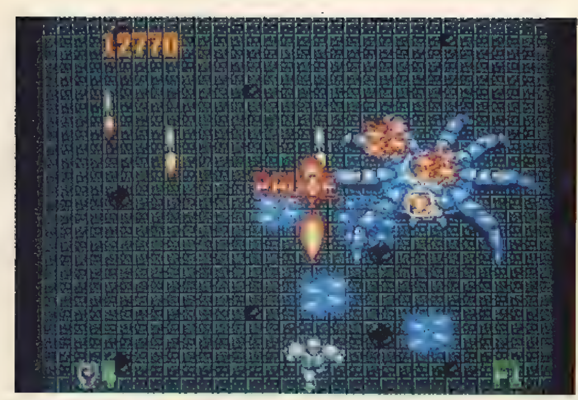
Zermatschte Köpfe, blutgierige Zombies und eine Hintergrundgrafik, die einem Horroflim entsprungen scheint, sorgen für ein wohliges Schauergefühl. Die Grafik ist detailliert (manchmal schon zu genau), die Sprites schön groß und der Sound ordentlich. Was die Metzelei aus dem Gros der "Hack'n Slay"-Programme hervorhebt ist eine fantastische Spielbarkeit. Die Steuerung ist wunderbar genau, die Kollisionsbabfrage großzügig und der Schwierigkeitsgrad läßt auch ungeübten Spielern eine große Chance. Zarte Gemüter sollten allerdings um das Programm einen Riesenbogen machen (wegen der Grafik).



Genre: Action
Hersteller: Namcot, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE — 72%

Grafik: 69%	Sound: 66%	POWER-WERTUNG: 72%



Psychokraft, die Feuer schafft (PC-Engine)

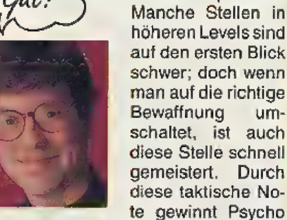


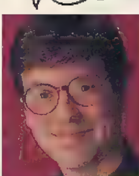
Mit Beibooten ist das Leben ein ganzes Stück leichter (PC-Engine)

FEURIGE GEDANKENSPIELE

Psycho Chaser

Flink scrollt der Bildschirm von unten nach oben, während der Spieler hektisch sein Männchen aus der Schußlinie kurvt — "Psycho Chaser" von Naxat Soft ist ein astreines Ballerspiel. Mit einer Tücke: Nicht nur die Berührung mit dem zahlreich vorhandenen "Feind" ist tödlich. Auf dem Spielfeld liegen Hindernisse, von denen man sich nicht über den unteren Bildschirmrand abdrängen lassen darf. Per Knopfdruck wählt man zwischen vier Waffensystemen aus. Da gibt's den Flammenwerfer, der sich als "Normalschuß" gut bewährt hat. Nummer 2 ist ein Dreierschuß nach hinten mit einer spärlichen Frontalkanone, gut gegen rückwärtig angreifende Formationen. Wer nicht so gut im Zielen ist, schaltet auf die Lenkrakete um, die allerdings im entscheidenden Moment meist am anderen Ende des Schirms rumkurvt. Dann gibt's einen Kringel-Schuß, der dem Sprite die Flanken freihält, dafür ist man vorne und hinten schutzlos. Zu guter Letzt zischen dem Psycho Chaser Raketen aus der Hüfte — bei soviel Beschuß platzt das Alien bestimmt schon vor Wut. Wenn man bestimmte Kapseln aufnimmt, kann man nach dem Ende des Levels oder nach dem Verlust eines Lebens seinen Schuß ausbauen. Neben dem obligatorischen Obergegner bietet das Programm in den sechs Levels einen Zwischengegner und manchmal sogar einen Zwischen-Zwischengegner. *al*





Viel Mühe mit der Grafik haben sich die Programmierer von "Psycho Chaser" nicht gegeben: Meist gibt's dasselbe Sprite einen Bildschirm weiter nochmal in Grün. Doch das läßt sich verschmerzen, denn der Spielfluß ist sehr fein ausgeklügelt. Psycho Chaser läßt den Spieler im richtigen Maß zwischen Lust und Frust pendeln. Manche Stellen in höheren Levels sind auf den ersten Blick schwer; doch wenn man auf die richtige Bewaffnung umschaltet, ist auch diese Stelle schnell gemeistert. Durch diese taktische Note gewinnt Psycho Chaser ganz erheblich. Fazit: Ein wirklich feines Spiel — mir hat's viel Spaß gemacht.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Naxat, Zirka-Preis: 110 Mark

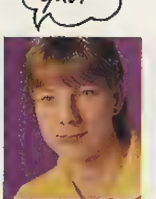
PC-ENGINE 75%

Grafik: 64% Sound: 60% POWER-WERTUNG: 75%

LUST ODER FRUST

Formation Armed F

Die Riege der Ballerspiele für die PC-Engine ist um ein weiteres Modul reicher. Der erste Streich vom Software-Neuling Big Don heißt "Formation Armed F" und erinnert vom Spielaufbau in einigen Punkten an den Klassiker "Gunhed". Sieben stets vertikal scrollende Level wollen bewältigt werden. Wie es sich für einen anständigen Ballerspiel-Level gehört, tummeln sich dort scharenweise Aliens (von putzig klein bis protzig groß). Von Zeit zu Zeit verirrt sich ein Behälter auf das Spielfeld, der unter Beschuß ein Extra-Symbol ausspuckt. Im Gegensatz zu Gunhed sind die Extras allerdings wohlweislich verteilt. So sind manche Hilfen erst ab Level zwei oder drei im Angebot — immer auf die entsprechenden Feinde abgestimmt. Das wichtigste Extra, zwei auf Wunsch nach oben oder unten positionierbare Beiboote (die zudem feindliche Schüsse abhalten), trifft man dagegen ständig an. Wer dieses Extra taktisch gekonnt einsetzt, der kann sich die Arbeit mächtig erleichtern. Außerdem im Angebot: Laser, Seitwärts- und Schrägschuß. Die einzelnen Aliens sind von Level zu Level verschieden und greifen unterschiedlich an. Die Hintergrundgrafik ist öfters nicht nur schmückendes Beiwerk, sondern birgt dank Felsenriffs oder giftigen Ausdünstungen Gefahren. Leider wird bei Formation Armed F keine Continue-Option geboten, obwohl man sie meist bitter nötig hätte. *mg*



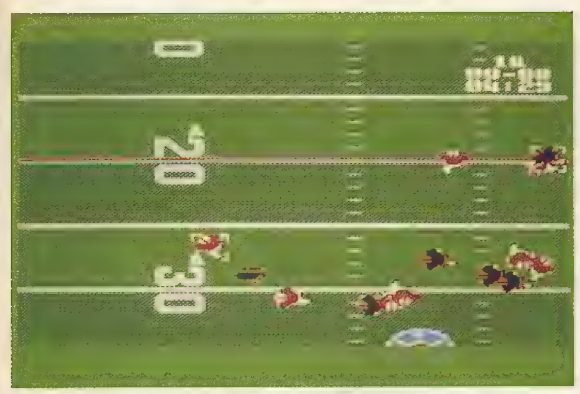
Obwohl "Formation Armed F" auf den ersten Blick wie ein 08/15-Ballerspiel wirkt, entpuppt es sich nach einiger Zeit als gut durchdachtes und eigenständiges Action-Vergnügen. Das Extrawaffen-System ist ausgefeilt und erlaubt manch taktische Variante. Zudem sind die sieben Levels recht lang und überraschend abwechslungsreich. Die Grafik steigert sich von "unterer Standard" bis hin zu "unbedingt ansehen". Eines solltet Ihr vor dem Kauf allerdings bedenken: Formation Armed F ist höllisch schwer und erlaubt keine Continue-Anwendung. Bei ungeübten Spielern könnte daher schnell Frust aufkommen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Big Don, Zirka-Preis: 110 Mark

PC-ENGINE 76%

Grafik: 68% Sound: 63% POWER-WERTUNG: 76%



Der Paß bleibt ungescheh'n, wer hat den Ball geseh'n? (Sega)



Kein völliger Fehlschlag, aber ein satter Rückschlag (Nintendo)

BORN IN THE USA

American Pro Football

In Europa ist American Football noch ein Mauerblümchendasein beschert. Die rauhe Sportart aus den USA gewinnt aber immer mehr Freunde, was nicht zuletzt an den TV-Berichten über Footballmatches in diversen Kabelkanälen liegt. Wer durchs Studium von Profipartien regelfest geworden ist, kann "American Pro Football" auf seinem Sega spielen. Die etwas knappe Anleitung geht nicht auf die Football-Regeln im allgemeinen ein; wer von dieser Sportart keinen Schimmer hat, sollte vom Kauf des Moduls lieber Abstand nehmen. Zwei Spieler können gegeneinander antreten. Im Duell mit Computergegnern gibt es einen Turniermodus, bei dem Ihr gegen mehrere Teams im K.O.-System um die "Super Bowl" kämpft. Die Spielzeit beträgt wahlweise fünf oder 15 Minuten pro Viertel. Das Spielfeld wird meistens von oben gezeigt, was sehr übersichtlich ist. Zwischen den Spielzügen könnt Ihr in einem Menü die Angriffs- oder Verteidigungstaktik festlegen. Kommt es zu einem Abstoß oder einem Field Goal, wechselt die Perspektive: Der heranstürmende Kicker wird in Großaufnahme gezeigt, wie er den Ball mit Karacho gen Himmel donnert. *hl*



Gut!

Dieses zweite Football-Modul fürs Master System ist deutlich besser als sein fader Vorgänger. American Pro Football bietet alle wichtigen Regeln und Features dieser von Taktik geprägten Mannschaftssportart. Die Steuerung ist erfreulich präzise, und die Vogelperspektive garantiert optimalen Überblick. Geübte Spieler dürften den Computer meist schlagen und der Schwierigkeitsgrad ist nicht einstellbar. Von diesem Manko abgesehen, eine empfehlenswerte Sportsimulation, die zudem mit unfreiwillig komischer Prosa auf der Packungsrückseite unterhält ("Du spürst Deinen heißen Atem durch die Schutzmaske...").

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

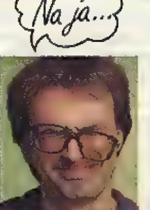
SEGA MASTER SYSTEM 73%

Grafik: 67% Sound: 43% POWER-WERTUNG: 73%

DER LEE GEHT IN DIE KNIE

Fighting Golf

Erfolgreiche Profi-Golfer gibt's wie Sand im Bunker. Entsprechend lang ist die Liste von Schlagmatadoren, die als Paten für Golf-Simulationen fungieren. Nach Nick Faldo, Jack Nicklaus und Greg Norman hat nun auch der gute Lee Trevino sein Servus auf eine Spielepackung gesetzt. "Lee Trevino's Fighting Golf" ist das neueste Sportspiel fürs Nintendo Entertainment System und entpuppt sich dem kämpferischen Titel zum Trotz als friedliebendes Programm, bei dem wütende Verlierer ihren Schläger nicht dem Gewinner um den Hals knoten. Es gibt zwei Golfplätze mit je 18 Löchern. Bis zu vier Spieler können sich ein Turnier im normalen Stroke-Modus liefern (wer die wenigsten Schläge benötigt, gewinnt) oder im besonders reizvollen Nassau-Modus antreten. Bei letzterem wird mit Punkten gerechnet. Neben Punkten für gute Schlagleistungen werden Bonuspunkte für besonders weite Schläge und Hole-in-Ones (Einlochen mit dem ersten Schlag) vergeben. Die unkomplizierte Steuerung erlaubt nach links und rechts angeschnittene sowie besonders hohe und niedrige Schläge. Vor Spielbeginn habt Ihr die Wahl zwischen vier Spielfiguren. Auf dem Platz werden alle wesentlichen Aspekte des Golfsports von der stattlichen Schlägerauswahl bis zu verschiedenen Geländearten (kurzhalmiges Edelgrün nebst Gestrüpp der Güteklasse "Mischwald") bedacht. *hl*



Na ja...

Im Vergleich zum betagten Golf-Modul, das seit ein paar Jahren von Nintendo angeboten wird, bietet Fighting Golf keine nennenswerten Fortschritte. Solide ist die Steuerung, doch vorsintflutlich mutet die Grafik an, lahm ist der Spielablauf und unerbittlich penetriert eine Melodie übelster Dudel-Klasse die Gehörgänge. Tritt man alleine an, spielt ungefragt ein Computergegner mit, was zu zahlreichen Zwangspausen führt: Der Bursche hat's nicht gerade eilig, seine Schläge auszuführen. Fighting Golf ist spielbar, aber mit Schönheitsfehlern en masse "gesegnet". Nur für eingefleischte Golf-Fans.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: SNK, Zirka-Preis: 100 Mark

NINTENDO 42%

Grafik: 39% Sound: 26% POWER-WERTUNG: 42%

Egal, ob Flink-Finger oder schlaues Köpfchen: Die Arcade-Neuheiten bieten für jeden die richtige Herausforderung.

Fang' den Hut

Nach Dutzenden von inoffiziellen "Tetris"-Nachfolgern, tritt nun der rechtmäßige Thronfolger auf den Plan. Fast zwei Jahre Denkpause gönnte sich der russische Programmierer Alexij Paschitnow, der der Spielewelt das wohl bislang beste Geschicklichkeits-Suchtspiel bescherte: Tetris war ein Knüller. Mit "Hatris" versucht er, an seinen Erfolg anzuknüpfen — was ihm durchaus gelingen könnte.

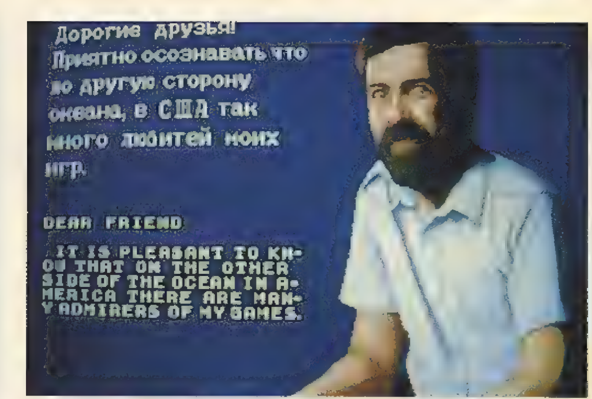
Das Programm erinnert auf den ersten Blick stark an Tetris, spielt sich allerdings deutlich anders. Am unteren Bildschirmrand warten, sauber aufgereiht, sechs Köpfe auf eine schützende Bedeckung. Es gibt sechs verschiedene Hut-Typen: einen hohen Zylinder, einen gelb-grünen Strohhut, ein blaues Béret, einen bunten Zauberhut, einen schmucken Schlapphut und zu guter Letzt eine goldene Krone.

Und da kommen sie schon: Von oben fallen sie in immer neuen Kombinationen langsam zu Boden. Denn im Gegensatz zu Tetris kommen immer zwei Hüte gleichzeitig. Ein Druck auf den Feuerknopf, und die Deckel wechseln ihren Platz. Mit dem Joystick kann man beide nach links oder rechts verschieben. Jeder verbraucht unterschiedlich viel Platz auf dem Bildschirm — das flache Béret sehr wenig, der spitze Zauberhut sehr viel.

Die Kunst besteht nun darin, die unterschiedlichen Kombinationen so zu stapeln, daß ein Zylinder über einem Zylinder und ein Beret über einem Beret zu liegen kommt — klingt ganz einfach, ist aber tückisch. Stapelt man fünf gleiche Hüte übereinander, verschwinden sie und machen Platz für neue. Hat man trotz aufkommender Hektik eine gewisse Zeit durchgehalten, darf man einen Hut-Typ verkaufen. Dadurch verschwinden alle des angewählten Typs vom Schirm, der Rest rutscht nach unten und löst so manchmal eine erfreuliche Kettenreaktion aus. Von Zeit zu Zeit erscheint eine kleine Flamme, mit der man prima einen falsch plazierten Hut abfackeln kann. Das gilt allerdings nicht für die Krone — Metall brennt eben nicht. Hatris machte beim Testspielen einen hervorragenden Eindruck. Die alte Tetris-Sucht wurde mit der neuen, witzigen "Zwei Hüte gleichzeitig"-Komponente erweitert. Jeder, der ein Markstück übrig hat, sollte einmal Hatris spielen.

Im Kielwasser der Tetris-inspirierten Spiele schwimmt auch Segas neuester Streich. Er belegt, daß es nicht nur Adaptionen von Automaten auf Heimcomputer, sondern auch umgekehrt gibt. Sega machte sich mit "Columns" an die (inoffizielle) Umsetzung von "Coloris". Das Spielprinzip ist eine Mischung aus "Tetris" und "Klax": Eine Reihe von drei bunten Steinen fällt langsam in einen Becher. Per Knopfdruck wechselt man die Reihenfolge der Steine aus. Man versucht nun, sie so zu schachteln, daß mindestens drei der gleichen Farbe übereinander liegen.

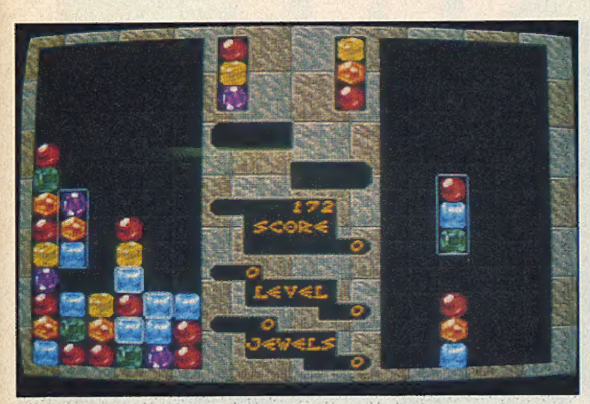
Das gilt auch für waagrechte oder diagonale Kombinationen: Liegen mehr als drei gleichfarbige Steine nebeneinander, werden sie abgebaut. Die Kristalle verschwinden; dafür gibt's Punkte. Von Zeit zu Zeit erscheint der "Magic Jewel". Je nachdem, wo man ihn plaziert, verschwinden alle Steine dieser Farbe — sehr praktisch. Man kann in drei Levels beginnen; der erste ist für ein erstes Testspielen genau richtig. Anspielen lohnt sich.



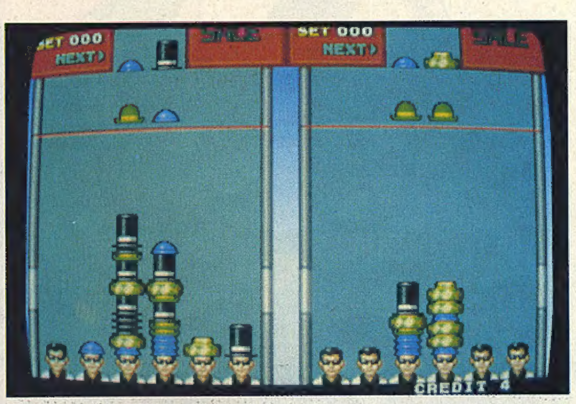
Der Tetris-Erfinder bedankt sich höflich



Die neue Action-Herausforderung von Konemi: "Lightning Fighters"



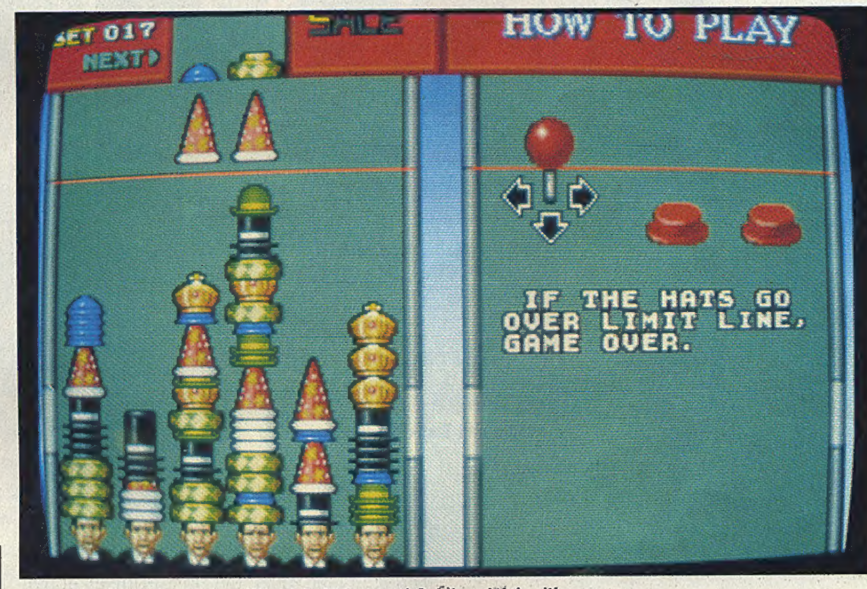
Segas Columns setzt auf Farbe



Ein Hut für alle Fälle bei "Hatris"



Ein Schnappschuß von Capcoms Baller-Panik "1941"



Auch beim Tetris-Nachfolger "Hatris" dürfen zwei Spieler gleichzeitig ran

Weniger friedlich gibt sich Capcoms jüngster Sproß. An die vertikal scrollende Baller-Panik "1941 — Counter Attack" sollten sich nur Actionprofis wagen. Gelegenheitsspielern blinkt das "Game Over" schneller entgegen, als sie einmal auf den Feuerknopf tippen können. Auch wenn der Partner mitmischt, erhöht das die Überlebenschancen nur geringfügig. Das eigene Flugzeug sieht sich von Beginn an mit Feindformationen konfrontiert, die dem coolsten Veteranen den Angstschweiß ins Gesicht treiben.

Sollte man trotz aller Widrigkeiten die erste Mission überstehen, warten fünf weitere halsbrecherische Abenteuer, die zwar hübsche Grafiken und noch mehr Gegner bescheren, spielerisch allerdings nichts Neues bieten. Zum Glück ist man nicht gleich nach dem ersten Treffer erledigt, sondern wird mit Energieabzug bestraft — dafür gibt's nur ein Leben. Wer in der unübersichtlichen Landschaft, die mit Trümmern, Rauchschwaden, Schüssen und Flugzeugen zugedeckt ist, den Überblick behält, der kann sich von Zeit zu Zeit ein Extra beschaffen. Die meisten haben eine bedeutende Auswirkung: Euer Flieger ballert öfter und tödlicher.

Zum Schluß wollen wir Euch einen ersten Eindruck von Konamis neuem Actionspiel verschaffen. "Lightning Fighters" ist ein reinrassiges Baller-Spektakel, bei dem man zu zweit gleichzeitig antreten darf. Als Endziel habt Ihr einen "Techno-Drachen" vor Augen, der nach mehreren Leveln Eure letzte Bewährungsprobe ist. Vorher solltet Ihr Euch mit Extrawaffen gut eindecken. Neben den obligatorischen Dauerfeuer- und Streuschuß-Extras steht zur kurzzeitigen Anwendung ein extrem breiter Laser zur Verfügung. Besonders empfehlenswert ist zudem der "Dragon Laser". Wird er aktiviert, huscht ein Drachen elegant übers Spielfeld und legt sich mit den Gegnern an. Grafisch kann Lightning Fighters mit anderen Neuheiten problemlos konkurrieren. Ob er spielerisch das hält, was die Grafik verspricht, werden wir in einer der nächsten Ausgaben verraten.

mg/al

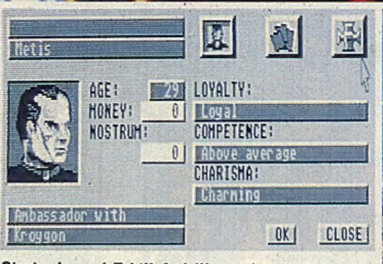
Titel	Hersteller	Beschreibung	Wertung
1941	Capcom	Sehr schwierige, vertikal scrollende Baller-Orgie ohne Glanzpunkte für bis zu zwei Spieler.	durchschnittlich
Columns	Sega	Arcade-Version des "Tetris"-Verschnittes "Coloris". Kein Prachtstück, aber unterhaltsam.	empfehlenswert
Hatris	Video Systems	Offizieller "Tetris"-Nachfolger: Pfiffige Geschicklichkeitsgrübelei mit Suchtcharakter.	hervorragend

Die Rangfolge der Wertungen: "hervorragend", "empfehlenswert", "durchschnittlich", "für Fans" und "mangelhaft".



Auch im Programm: Der Test von U. S. Gold's "Dynasty Wars".

Was taugen die Super Grafx und die dafür erhältlichen Spiele?

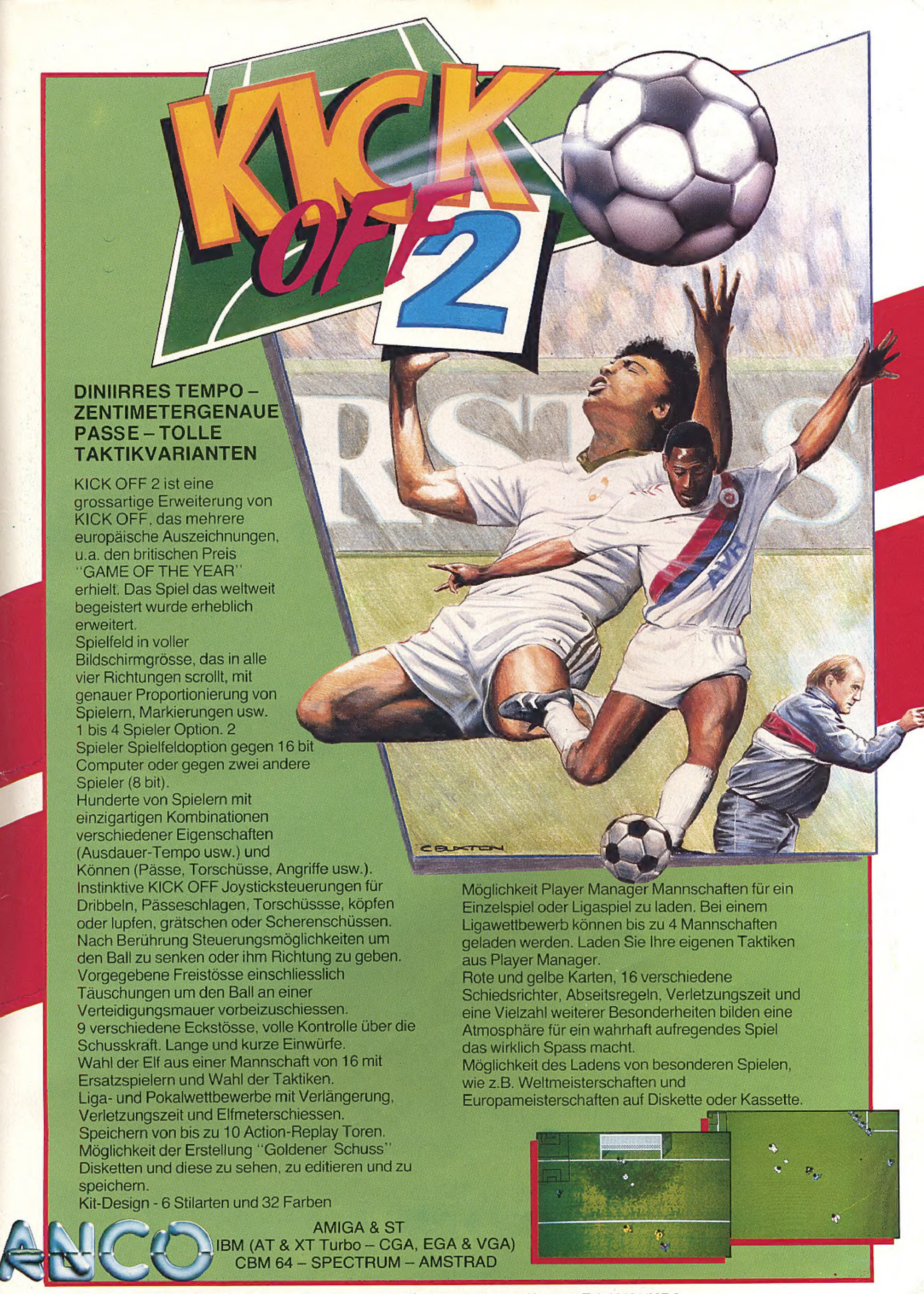


Strategie und Taktik bei "Imperium"

In einem Monat könnt Ihr wahrscheinlich mit folgenden Themen rechnen: Wir berichten über die 16-Bit-Umsetzungen des Strategie-Klassikers **"M.U.L.E."**, das in Insiderkreisen als bestes Wirtschaftsspiel aller Zeiten gehandelt wird. Ein praller Aktuell-Teil (inklusive des Messeberichtes von der **CES in Chicago**), tonnenweise Spieletests (darunter der Strategie-Hit **"Imperium"**) und 32 Seiten prachtvolle Power-Tips sind außerdem im Programm. Die Videospielfans können sich neben aktuellen Modulkritiken auf einen ausführlichen Test des PC-Engine-Nachfolgers **"Super Grafx"** und die Vorstellung des revolutionären Videospielsystems **"Neo Geo"** von SNK freuen. Für Nintendo- und Game Boy-Besitzer haben wir eine faustdicke Überraschung auf Lager.



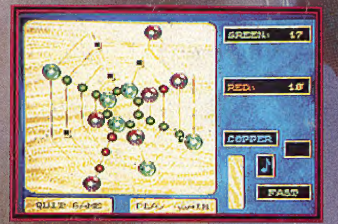
erscheint am
13. Juli 1990


KICK OFF 2
DINIIRRES TEMPO – ZENTIMETERGENAUE PASSE – TOLLE TAKTIKVARIANTEN
KICK OFF 2 ist eine grossartige Erweiterung von KICK OFF, das mehrere europäische Auszeichnungen, u.a. den britischen Preis "GAME OF THE YEAR" erhielt. Das Spiel das weltweit begeistert wurde erheblich erweitert.
Spielfeld in voller Bildschirmgrösse, das in alle vier Richtungen scrollt, mit genauer Proportionierung von Spielern, Markierungen usw.
1 bis 4 Spieler Option. 2 Spieler Spielfeldoption gegen 16 bit Computer oder gegen zwei andere Spieler (8 bit).
Hunderte von Spielern mit einzigartigen Kombinationen verschiedener Eigenschaften (Ausdauer-Tempo usw.) und Können (Pässe, Torschüsse, Angriffe usw.).
Instinktive KICK OFF Joysticksteuerungen für Dribbeln, Pässeschlagen, Torschüssse, köpfen oder lupfen, grätschen oder Scherenschüssen.
Nach Berührung Steuerungsmöglichkeiten um den Ball zu senken oder ihm Richtung zu geben.
Vorgegebene Freistösse einschliesslich Täuschungen um den Ball an einer Verteidigungsmauer vorbeizuschiessen.
9 verschiedene Eckstösse, volle Kontrolle über die Schusskraft. Lange und kurze Einwürfe.
Wahl der Elf aus einer Mannschaft von 16 mit Ersatzspielern und Wahl der Taktiken.
Liga- und Pokalwettbewerbe mit Verlängerung, Verletzungszeit und Elfmeterschiessen.
Speichern von bis zu 10 Action-Replay Toren.
Möglichkeit der Erstellung "Goldener Schuss" Disketten und diese zu sehen, zu editieren und zu speichern.
Kit-Design - 6 Stilarten und 32 Farben
Möglichkeit Player Manager Mannschaften für ein Einzelspiel oder Ligaspiel zu laden. Bei einem Ligawettbewerb können bis zu 4 Mannschaften geladen werden. Laden Sie Ihre eigenen Taktiken aus Player Manager.
Rote und gelbe Karten, 16 verschiedene Schiedsrichter, Abseitsregeln, Verletzungszeit und eine Vielzahl weiterer Besonderheiten bilden eine Atmosphäre für ein wahrhaft aufregendes Spiel das wirklich Spass macht.
Möglichkeit des Ladens von besonderen Spielen, wie z.B. Weltmeisterschaften und Europameisterschaften auf Diskette oder Kassette.
ANCO
AMIGA & ST
IBM (AT & XT Turbo – CGA, EGA & VGA)
CBM 64 – SPECTRUM – AMSTRAD
Vertrieb: Rushware Microhandelsgesellschaft mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel. 02101/607-0.
Österreich: Karosoft, Darius • Schweiz: Thali AG

EINE UNGLAUBLICHE AUFGABE ... EINE UNVORSTELLBARE WELT!

KNIGHTS OF THE CRYSTALLION

ORODRID ist eine Stadt reich an Kultur, ein Ort der Musik, Kunst, Poesie, Politik und Religion, eine Zivilisation, die ihr Reichtum und ihre Macht genießt – EINE STADT AUS GEBEINEN ... Der Weg durch den Totenkopf von TSIMIT ist voller Gefahren. Sind Sie aber erfolgreich, so erhalten Sie unter den Bewohnern von Orodrim enorme Macht und gehobenen Status ... WENN SIE DIE WELT VON CRYSTALLION BETRETEN.



DIE »BOSU« HERAUSFORDERUNG AN IHRE GEISTESKRAFT
Ein Spiel der Strategie, Philosophie und psychologischen Geschicklichkeit. Beherrschen Sie die Kunst der Bosu, oder verzichten Sie auf jede Hoffnung, Ihr Crystallion zu erreichen.



GESCHICKLICHKEIT IM HANDEL
Durch Ihre Geschicklichkeit im Handel erwerben Sie die Währung, mit der man die Hüter bezahlt und sich auf der langen Reise nach TSIMIT versorgt. Aber Vorsicht! Ist Ihr Wetteifer in HERESH ohne Rücksicht auf andere, so könnten Sie alleine stehen, wenn SIE Hilfe verlangen.

DIE FINSTERE UNTERWELT



Überwinden Sie die düstere Finsternis der vier SCHLEIER von TSIMIT, indem Sie im Labyrinth nach den wertvollen Kristallen suchen, die Sie in der Gesellschaft von Orodrim befördern und die weitere Reise ermöglichen.

IHRE PSYCHISCHEN KÜNSTE



Stärken Sie Ihre telepathischen Kräfte durch Meditation, Konzentration und Erinnerungsübungen bei »Deketa«, einem teuflischen Kartenspiel.

- *HAM MODE STRAHLENGRAFIKEN.*
- *ORIGINAL STEREO SOUND – mit nicht wiederholendem Musikmacher.*
- *DIGITALE VISUELLE SOUNDEFFEKTE.*

BEINHALTET AUDIO-KASSETTE & GEDICHTSBUCH VOM AUTOR DES **KNIGHTS OF THE CRYSTALLION** BILL WILLIAMS

Nur für AMIGA

U.S. GOLD®

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.